

Nintendo®

TIPS DE:
TUROK
NBA HANG TIME
MARIO KART 64

CONOCE A:
DARK RIFT N64
FIFA 64 N64
GAME & WATCH GALLERY GB
THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME GB
STREET FIGHTER III ARCADIA

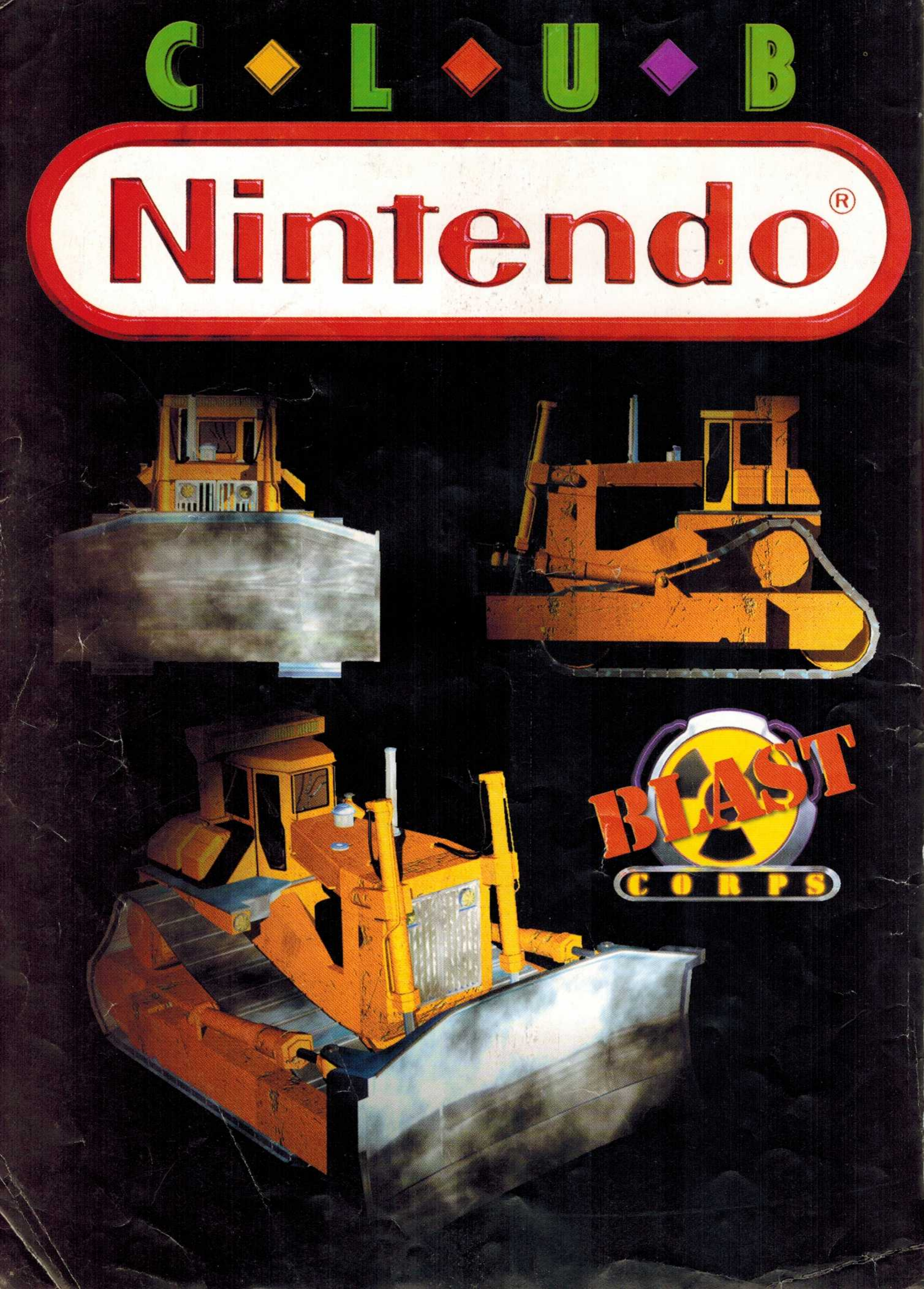
CURSO BASICO DE
INTERNET

INCLUYE POSTER DE
KIRBY'S STAR STACKER



Año 6 No.5
Precio $12.00 M.N.





CLUB
Nintendo®
BLAST
CORPS



ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE
KIRBY'S STAR STACKER

Te recordamos que ahora debes dirigir tus cartas a nuestro nuevo Domicilio:
Esperanza 957, interior 402
Col. Narvarte C.P. 03020 México, D.F.

Blastcorps

9

Este es un excelente juego, además de ser muy divertido. A partir de este número comenzamos a dar algunos Tips para que puedas terminar todas las escenas con las medallas de Oro y así puedas conocer aún más el reto que presenta.

Dark Rift

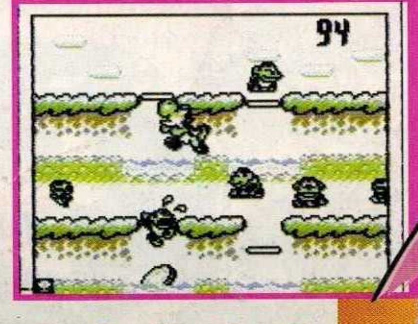
También en esta edición tenemos un adelanto de Dark Rift, un excelente juego de peleas con gráficos poligonales, personajes muy raros pero con muchos movimientos por aprender. Conoce qué es lo que encontrarás en este título de Vic Tokai para el N64.



84

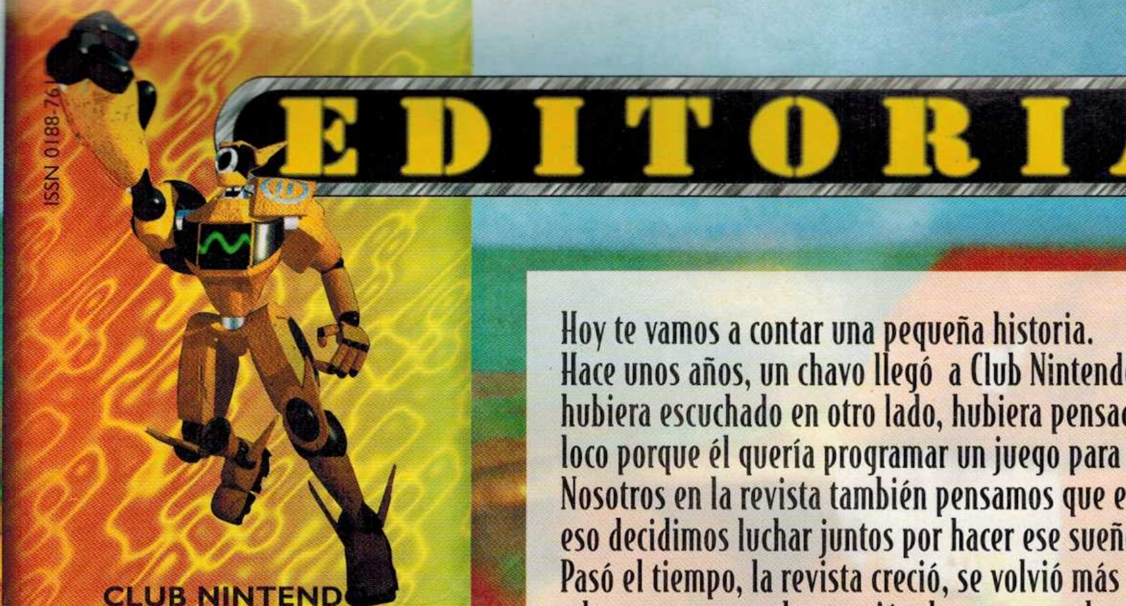
Game & Watch Gallery

Si querías saber más acerca de este divertido título para el GB, checa el reporte que te presentamos en este ejemplar, en el que detallamos los 4 juegos que hay, en sus versiones clásicas y modernas.





ISSN 0188-761



EDITORIAL

Hoy te vamos a contar una pequeña historia.
Hace unos años, un chavo llegó a Club Nintendo. Quien lo hubiera escuchado en otro lado, hubiera pensado que estaba loco porque él quería programar un juego para Nintendo.
Nosotros en la revista también pensamos que estaba loco, por eso decidimos luchar juntos por hacer ese sueño realidad.
Pasó el tiempo, la revista creció, se volvió más trascendente, y logramos captar la atención de personas clave dentro y fuera de nuestro país.
Fue entonces que el Sr. Teruhide Kikuchi creyó en esta locura y decidió apoyarla y, aunque lo contamos muy rápido, requirió de varios viajes a Seattle, muchos telefonazos, varios planes por escrito y finalmente logramos tener esa codiciada autorización.
Ese loco es el Peke, quien ya ha estado desarrollando sus ideas, pero obviamente no puede solo, necesita chavos locos pero con gran dedicación, creativos pero con el conocimiento para desarrollar sus ideas, interesados por la experiencia más que por el dinero, apasionados por los videojuegos y seguros de que su capacidad puede competir en cualquier parte del mundo.
Checa la sección Extra. Ahí encontrarás el anuncio donde Peke solicita a estos extraños seres para que lo apoyen. Tal vez tú seas uno de ellos o conozcas a alguien que lo sea. Una vez más necesitamos de ti. Recuerda que el futuro de los videojuegos en México depende de ti y de tu respuesta.
Pronto te platicaremos sobre los avances y los planes que el Peke tiene para tu Super Nintendo.



CLUB NINTENDO
Año VI #5 Mayo 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Victor Arjona "Joe"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
EJECUTIVO DE VENTAS
José del Cueto
Tel. 261-20-00
261-26-02

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: José Taméz
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco, Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

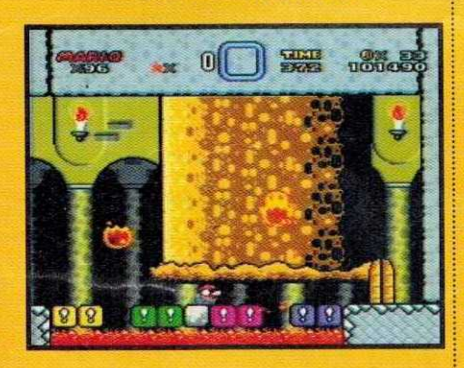
PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO



¿Qué tal amigos? quisiera ver si me pueden responder esta pregunta: A mi hermano le prestaron el cartucho de Super Mario All Stars y venía incluído el juego de Super Mario World. Mi pregunta es: ¿Este cartucho es original? Esto se los digo porque en el análisis que hicieron del título, mencionan que sólo tiene 4 juegos (SMB1, SMB2, SMB3 y The Lost levels).
Se despiden sus lectores.

26969 Christian García Alvarez IF
Juan García Alvarez
Cesar García Alvarez
Cuernavaca, Morelos



Lo que pasa con el cartucho que mencionas, es que se trata de un juego que se fabricó especialmente para uno de los tantos paquetes con los que se vendía el SNES hace algunos años. Nosotros consideramos a éste como un cartucho de colección, pues en otros casos de anteriores promociones, sólo se incluía un cartucho de tipo comercial (como Donkey Kong Country o Killer Instinct) que podías comprar por separado; pero el juego que le prestaron a tu hermano sólo se conseguía comprando ese paquete.

◆

¡Hola! ¿Cómo se la han pasado? Espero que bien. Tengo algo que decir acerca del juego de Super Mario 64. Tiene buenas gráficas, sonido, trama, música... en fin, te transporta a un ambiente que no había sentido antes en ningún videojuego, sin embargo la voz que el pusieron a Mario me pareció muy chillona. ¿A poco Charles Martinet tiene así la vocesita? Otra pregunta que tengo y que ya les había hecho es: ¿El rombo que sale en nuestra portada ¿se lo fusilaron a los Huicholes? en caso afirmativo me pueden decir ¿qué significa?

Elia Carolina Arce V.
Guadalajara, Jalisco

¿Recuerdas hace ya bastante tiempo que publicamos un reportaje donde Charles Martinet representaba a Mario con un equipo SGI en los CES? Desde ese entonces a Shigeru Miyamoto le había gustado mucho el timbre de voz de Charles para usarlo en Mario, pero el próximo juego en el que Mario hablaría no fue sino Super Mario 64; sin embargo Miyamoto le pidió a Martinet que hiciera su voz un poco más aguda para que se oyera tipo "Cartoon" o de caricatura (es por eso que se oye como lo mencionas en tu carta). Realmente nos sorprendió lo que mencionas sobre el rombo de la revista, pues no sabíamos que podía llegar a tener relación alguna. Ese rombo se escogió porque era fácil de identificar por los lectores y los colores los seleccionaron los diseñadores, pero nada más.

◆

Editorial de Club Nintendo: Gracias a su revista he logrado terminar el juego de Donkey Kong Land antes de lo previsto, pero tengo una pregunta ¿podrían poner los trucos y los objetos de "The Legend of Zelda" para GB? Es que 2 amigos y yo nos trabamos en este juego y en el de SNES.

Steffen Hess 26996
México, D.F.

Luis Ignacio Pérez Cano 26919
México, D.F.

Guillermo G. Andrade
Coatzacoalcos, Veracruz

Aunque no lo creas y aún después de haber repetido información de este juego, ya en una ocasión, hay lectores que siguen teniendo muchas dudas en estos títulos. Por lo pronto te podemos decir que para el número de Junio estamos preparando un especial con los juegos que fueron relanzados por Nintendo para el SNES y GB, porque son clásicos y entre ellos daremos algunos tips de "The Legend of Zelda: Link's Awakening" para GB. Así que si tienes dudas de este juego, no te pierdas nuestro siguiente ejemplar.

◆



Señores ¿qué rayos pasa con nuestra revista? Estoy hojeando el número de Marzo que salió hoy (07/03/97). También les puedo decir que he notado algunos problemas y quisiera ennumerárselos:
1) El editorial ya tiene un año que lo redujeron a la mitad de la hoja. Yo creo que en el editorial es donde se refleja la actitud de cada revista y eso quiere decir que su actitud, ya no es la misma.
2) En el Dr. Mario ya volvieron a su color mostaza. Yo pensé que ya habían pasado esa barrera.
3) ¿Por qué tienen el juego de International Superstar Soccer de Luxe N64, en la lista de Los Grandes si ni siquiera ha salido?
4) Ya no hacen reuniones con los videojugadores para preguntar sobre la revista como lo hacían antes. Sí claro, su actitud ya es otra y están seguros de sí mismos, pero recuerden que no están solos.

GABRIEL CORTEZ SALAZAR
Valle de Chalco, Edo. de México

Bien, si leíste el editorial ya te habrás enterado de lo que pensamos sobre los retrasos, te prometemos que ya estamos trabajando en eso. Sobre los otros puntos te podemos comentar que: 1) Nosotros no creemos que la actitud de la revista se refleje solamente en la media página que ocupa el editorial, sino en las 88 que la conforman toda. De cualquier manera es muy valido lo que nos dices y los cambios los hicimos para que la revista no cayera en lo monótono (como lo mencionas en tu carta). 2) Volvimos a ese color (que por lo visto, al único que el gusta es a Gustavo) porque al usar el arte en sobres, algunas partes negras y dibujos con mucho color hacían muy difícil la lectura en esta sección. Los lectores pueden escribir para ver qué hacemos al respecto ¿mantenemos ese color? ¿le ponemos blanco? ¿qué color crees que pueda quedar bien ahí? 3) Hasta la pregunta es necia: Es una de nuestras típicas, obligatorias e infalibles equivocaciones que acompañan a cada revista. 4) El problema con esas reuniones es que a muchos de los asistentes les entraba un poco de "pánico escénico" y no se atrevían a decirnos al 100% lo que pensaban, por miedo a que nos fuéramos a enojar. Hemos visto que el mejor medio para hacer llegar ideas que nos sirven de mucho a nosotros son cartas como la tuya, tal como lo mencionamos en el editorial del número anterior.

◆

Estimados amigos, no recordando si ya les había hecho estos comentarios, me permito hacerles las siguientes sugerencias: Ustedes que tienen la facilidad ¿por qué no publican números especiales con tips, mapas, passwords de los libros que luego anuncian en los manuales de los juegos? (como el de Chrono Trigger). ¿Por qué no hacen concursos cuyos premios sean gorras o sudaderas? como la de Gus donde tiene a Mario en distintas posiciones. También quiero decirles lo molesto que estoy, ya que la revista se ha concentrado en analizar los movimientos, combos y cómo pelear con todos los personajes de muchos juegos de pelea, o cuando hablan de juegos como DKC, pues llegan a ocupar en esto hasta el 80% de la revista. Y esto lo digo aunque no sea editor de Club Nintendo, ni mucho menos me pagan por eso.

JOE COOL
México, D.F.

Puedes considerar a esta revista como auxiliar del videojugador y como sabes, en cada número publicamos tips como si se trataran de los libros especiales que mencionas, sólo que nosotros lo hacemos con juegos que causan muchas dudas. Ya con anterioridad hemos querido hacer concursos pero es muy complicado, primero por los permisos con Gobernación (que a final de cuentas es lo de menos) y después por los premios, pues hemos querido que sean cosas que sólo así las consigas (como las camisas) y que no puedas comprar en alguna tienda. Cuando nosotros hablamos mucho de un juego, es porque muchos lectores así nos lo piden en sus cartas. En fin, todos los que mandan sus sugerencias son editores, pues tú decides qué va y qué no, de esta tu revista.

◆

Hoy les escribo para para hacerles una sugerencia ¿por qué no hacen el Dr. Mario 1 ó 2 páginas más grande para poderles responder a todos los que envían sus cartas?

Damián Yukio Romero
México, D.F.

El número de páginas varía mensualmente y dependiendo de si hay mucha cartas o no, es el número de páginas que dedicamos a esta sección, aunque como habrás notado, en los últimos meses esta sección tiene un promedio de 4.

◆

Un cordial saludo a todo el staff de Club Nintendo. Pasando a otro asunto, al leer el número de CN Año 6 No. 2 pág. 31 me llamó la atención que los gráficos de Dragon Knight 4, sobre todo la chava





el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS
TEST STATION
• Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
• No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
• Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
• De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
• Reparamos sólo productos originales.
Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:
HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90

que aparece en el primer cuadro se parece mucho a "Anahis" de Magic Knight Rayearth. ¿Tiene alguna relación? el título tiene cierto parecido ¿o es pura coincidencia?

G. Raúl G. Bautista
Atlixco, Puebla

No eres la primera persona que nos pregunta eso. Realmente no hay ninguna relación entre estos 2 conceptos, ya que Magic Knight Rayearth está desarrollado por un equipo de dibujantes en Japón de nombre "Clamp" (todas mujeres) y los diseños de Dragon Knight 4 pertenecen al equipo de arte de la compañía Elf, muy popular también en ese país por sus juegos para computadora.

◆

Esta es la primera vez que les escribo y lo hago para felicitarlos por la revista. Después de la sección de flores y alabanzas, quiero hacerles algunas preguntas y comentarios: ¿Qué pasó con los anuncios publicitarios de Mario Kart 64 que podemos observar por ejemplo en el CN Año 6 No. 1 páginas 7 y 9? (Marioro, Luigip, Yoshi1 y Koopyear). ¿Antes de comprar mi N64, en una tienda observé un juegazo de Fútbol para otro sistema llamado Adidas Power Soccer (o algo así), la pregunta es ¿el juego de Konami es tan bueno como el que les menciono? ¿Para cuándo saldrá este título en América?

Raúl Orozco Castro
Guadalajara, Jalisco

La respuesta que nos dieron en NOA sobre los anuncios fue la siguiente (más o menos) "El anuncio de Marioro fue removido porque aquí (EU) hay leyes muy estrictas en contra del tabaquismo y como se sabe, este juego llega a muchos menores de edad... sobre los otros anuncios se tomó la decisión de retirarlos porque no sabíamos como iban a tomarlo las compañías aludidas". Tendremos que ser sinceros contigo: El juego de International Superstar Soccer 64 no es tan bueno como el que tú mencionas... es muchísimas veces mejor y lo podremos ver en menos de un par de meses por aquí.



◆

Saludos a todos en NUESTRA revista, la cual está cada día mejor (aunque hablan mucho del N64, ¿no?) Ahora quisiera hacerles las tradicionales preguntas y sugerencias: Ahora que Gamela ya tiene el equipo para programar juegos, quisiera saber qué criterio usarán para traer juegos o programarlos. Traer títulos para el mercado latino debe ser muy costoso (qué deducción tan innecesaria), así que me gustaría saber si en verdad toman en cuenta las cartas de los lectores o preferirán irse a la segura con juegos como los de Soccer. Otra de mis dudas es que si con esto se suprimen los gastos de producción y traducción.

Alfredo Froylán Silva
Montemorelos, N.L.

Básicamente, la idea es la de producir títulos que los videojugadores quieran, de lo contrario no se venderían (tú no eres el único que hace deducciones innecesarias). Realmente lo único que se ahorra uno en estos casos es lo de la traducción, pues de cualquier forma hay que pagar los costos de producción a NOA para hacer los juegos. Una cuestión importante es que el equipo no se compró para programar y adaptar juegos solamente, pues hay varios proyectos en puerta muy interesantes, como el de usar tu SNES para poder conectarte a.... ¡Ups! casi mencionamos algo que se supone es "Top Secret", pero en cuanto haya más información te la daremos a conocer, pues es algo muy bueno.

◆

¡Qué tal amigos de Club Nintendo! les escribo para ver si me contestan una duda: se venderán los Controller Pack para el N64 de colores tal como pasa con los controles para este sistema?

Jose Fernando López Soto
Pachuca, Hidalgo

Hasta el momento, Nintendo no tiene planeado sacar los Controller Packs de diferentes colores y el único que podrás encontrar es el clásico gris. Algunas compañías han producido estos aditamentos de manera no oficial y estos sí vienen de colores, pero no tienen garantía, así que tú sabes si te arriesgas a comprarlos...

◆

Qué tal amigos lectores y a los que hacen posible la publicación de esta revista. Tengo un par de dudas que quisiera me resuelvan. La primera es que si los cartuchos (NES, SNES, GB y N64) sufren fallas o descomposturas secundarias al realizar los trucos o Bugs que publican en la revista. Yo ya tuve la



oportunidad de jugar Street Fighter III para Arcade y me gustó muchísimo, pero en el local donde lo tenían, noté que había un CD con los personajes de este juego en la portada y mi pregunta es que si este CD tiene la música del juego o qué onda.

Daniel Alfredo Zapata
Puebla, Puebla

Realmente no hay ningún problema al ejecutar los trucos, pues para algo están programados y también los Bugs, pues como se comentó en su ocasión, estos son defectos del programa que están almacenando en los ROMs del cartucho y no lo fastidian de ninguna manera. El juego de Arcade Street Fighter III así como Red Earth, de la compañía Capcom, están basados en su nuevo sistema denominado CPS III. Una de las particularidades de este sistema es que usa un lector de CD ROMs. Nosotros tuvimos la oportunidad de ver funcionar SF III internamente y vimos que de este juego sólo se leen datos cuando se prende la máquina y nada más. Seguramente la caja del CD que viste, es en donde se guarda el disco del sistema.

◆

¡Hola! los felicitamos por su maravillosa revista (la adulación, como siempre) y aprovechando, quisiéramos saber ¿cuánto tiempo puede estar prendido el N64 sin que le afecte?

Kiddy, El Barto y Dixie
Amecameca, Edo. de México

Cuando se está diseñando un sistema, así como aditamentos y todo lo que tenga que ver con el "Hardware" (¡Huy! qué técnicos) de los videojuegos, se hace pensando que los usuarios lo someterán a uso rudo, por eso no hay demasiado problema en que tengas por mucho tiempo prendidos tus equipos como el N64 o el SNES y el NES aunque se calienten los componentes, pues esto es natural. Como ejemplo te podemos decir que tanto los N64 y los SNES que tenemos en la redacción, están prendidos un promedio de 6 horas diarias y no hemos tenido problemas. Lo que sí te recomendamos es que no los tengas en lugares muy encerrados o cubiertos a la hora de estar usándolos, pues con esto si se pueden llegar a dañar.

◆

¡Hola cuates!, en algunos juegos de N64 viene en la pantalla de opciones que puedes cambiar el sonido a Stereo, Mono y Headphones (audífonos). ¿En donde se conectan estos últimos?

Paul Reynaund
Chihuahua, Chihuahua 1F.

No es que el N64 tenga una conexión para audífonos, lo que pasa es que si conectas tu sistema a un equipo de sonido y a su vez, a éste le conectas unos audífonos, con esta opción podrás hacer que algunos sonidos bajen su intensidad para que no te molesten. Si activas la opción de Headphone teniendo tu N64 conectado al televisor, el sonido será como el de la función de Stereo.



¿Qué onda compadres de CN? ¿por qué nunca contestan mis cartas? que se me hace que ni se toman la molestia de leerlas (y eso que nos cuesta mucho trabajo escribirlas). En la revista Año 5 No. 1 mencionan que iban a hablar con Bandai para lo del juego de Sailor Moon ¿se puede saber qué pasó, junto con el Dragon Ball? Eso es porque somos muchas (y muchos) que queremos saber qué onda con ese juego.

Milk
Naucalpan, Edo de Mexico

Hace no mucho tiempo mencionamos que las negociaciones para traer estos juegos se habían estancado... y desafortunadamente siguen así. De cualquier forma nosotros no quitamos el dedo del renglón (porque lectores y lectoras como tú no nos lo permiten) y esperamos que con la onda de la programación - y reprogramación- de los juegos en este país, se logre avanzar más en este aspecto.

◆

Bueno, para empezar déjenme decirles que yo creo que el N64 sí se podría conectar al Internet mediante el Disk Drive, ya que leí que Netscape Comunications anunció la formación de una compañía, la cual fue formada específicamente para crear tecnología de navegación para varios productos denominados como "No PC" como sistemas de videojuegos y otras cosas. También leí que Nintendo firmó un acuerdo para aprovechar esta tecnología. Bueno, eso es lo que decía el artículo y no sé si sea cierto, pero después de todo sólo me queda una duda: ¿Y ustedes qué opinan?

Eduardo Avalos C.
Tijuana, B.C.

Nosotros también supimos algo al respecto (no tiene mucho que se anunció esto), Netscape siempre había mostrado interés en lo que es el mercado de Internet con este tipo de sistemas. La cuestión es que Netscape anuncia una cosa y Nintendo dice otra. En este caso se había dicho que Netscape se encontraba desarrollando un "Browser" o navegador para el N64, pero Nintendo no hizo ningún comentario al respecto en esa ocasión. Aunque déjanos decirte que la onda de las conexiones en línea no está descartada, pues recientemente Genyo Takeda de Nintendo de Japón comentó que estaban "estudiando el proyecto". Aquí aprovechamos para decir que el DD del N64 ofrece una ventaja que otros sistemas no tienen en este aspecto y es que podrás bajar datos y escribirlos en los supuestos 20 Megabytes que tienen para este respecto los discos de DD; mientras que en otros sistemas no hay forma de salvar los datos.

◆

¿Qué tal amigos de CN? Tengo muchas dudas sobre el Disk Drive y una de ellas es ¿los juegos del DD van a ser mejores que los del N64?, pregunto esto porque ustedes dicen que tiene más capacidad de memoria y serán más baratos.

Guibaldo Vargas Calderón
México, DF



Por la forma en la que nos preguntas lo del DD, esperamos que no estés un poco confundido. El DD es un periférico del N64, ¿esto qué quiere decir? pues que necesitarás conectarlo al N64 -tal como se ve en la foto- para que funcione, por lo tanto no es otro sistema nuevo. A los discos de este sistema, les cabe más memoria que un cartucho, pero siempre hemos dicho que un juego de más memoria no siempre tiene que ser más divertido o mejor, eso es "responsabilidad" de los programadores.

◆

Es la segunda vez que escribo y no responden las preguntas. ¿Por qué no trae un control gratis el Mario Kart 64 en EU ni aquí?

Evert Alfonso Noriega
Culiacán, Sinaloa

En realidad esta pregunta ya la habíamos respondido, pero sigue llegando aquí a la redacción. Básicamente es por la diferencia de precios en Japón y EU. Hay que recordar que en ese país los juegos tenían (pues han comenzado a bajar) precios de 9800 Yens, algo así como 100 dólares, por tanto le convenía a Nintendo mantener esta promoción en este continente.

◆

Hace mucho yo rentaba un juego muy al estilo de Doom en una tienda especializada, pero de repente llegue un día y ya no estaba, por más que lo he buscado ya no lo he encontrado. El juego en cuestión se llama Arcana y tiene muchos elementos de la era medieval. Por favor díganme qué pasó con este juego y dónde puedo encontrarlo

Abbygail Torúa
Hermosillo, Sonora.



Pues te tenemos una muy mala noticia: el juego que tú mencionas fue lanzado en 1992 por la compañía Hal América (filial de Hal Laboratories de Japón, la cual ahora pertenece a Nintendo). Obviamente por ser un juego viejo del cual no se ha sacado una nueva versión (y porque de la edición que salió fueron muy pocas piezas), resulta prácticamente imposible conseguir este RPG que era y es muy bueno para el año en que apareció. ¡Mala suerte!, pero haber si hay algún lector que te quiera ayudar.

◆

Notas del editor
¡Tu búsqueda ha terminado! Si tratabas de encontrar a alguien que fuera el ejemplo perfecto a la Ley de Murphy (esa donde lo peor pasa en el peor momento), déjanos decirte que nosotros somos el ejemplo perfecto. Lo decimos porque a partir del mes de Marzo dejamos de recibir tus e-mails a la dirección que dimos anteriormente en esta sección. Para el próximo mes, daremos a conocer la nueva dirección y por centésima ocasión te pedimos disculpas, pues no había modo de hacer de tu conocimiento tan lamentable hecho.

◆

Pero no olvides enviar tus cartas a:
Revista Club Nintendo
Esperanza 957-Interior 402
Col. Narvarte
CP 03020 México, D.F.

◆



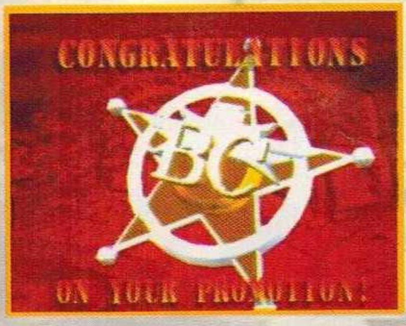
NUESTRA PORTADA

Blastcorps es un excelente juego realizado por Rare. Tal vez a muchos la trama les parezca algo simplona y hasta sin gracia, pero francamente te podemos decir que este es un gran juego y que una vez que te adentras en él, te clavas bastante para poder terminar todas las misiones que se les presentan a los Blastcorps. Desafortunadamente, el manual del juego no es muy claro en algunos aspectos y este título es un poco complejo, así que nosotros te vamos a explicar bien qué onda con lo que hay que hacer y te daremos unos tips para terminar con las primeras misiones.



Vamos por partes. El juego de Blastcorps se divide por escenas, están regadas por el mundo y comunicadas entre si; una vez que terminas una escena, esta puede abrir camino a otra y así sucesivamente. Cada punto dentro del mapa representa a estas escenas y como podrás ver, hay dos tipos de puntos: los grandes y los chicos. Los puntos grandes representan las escenas de "misión" y los chicos de entrenamiento.





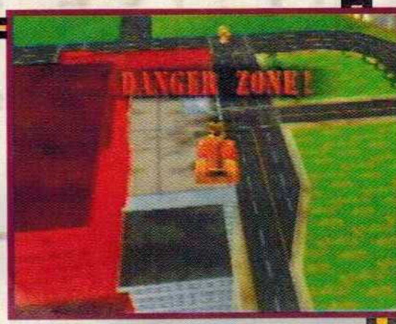
Por cada misión que terminas con éxito, puedes obtener una medalla. En las escenas de misión tienes la posibilidad de ganar 2 y en las de entrenamiento 1. Las medallas las obtienes de diversas formas (más adelante lo detallaremos) y por cada 4 medallas de oro que ganas, obtienes un ascenso de rango.



Ya mencionamos que en las escenas de misión podías ganar 2 medallas, ahora veamos cómo: La primera de ellas es de oro y la obtienes por el simple hecho de limpiar el camino del camión con los misiles nucleares. Cuando este camión llegue al final de la escena, el CPU la terminará automáticamente y tu ganarás una medalla por eso.



Checa al comenzar cada una de estas misiones, el helicóptero de los Blastcorps te dará un breve paseo sobre la zona de peligro. Los edificios marcados de rojo son los que hay que destruir. Una vez dentro de la misión aparecerán una flechas sobre estos edificios. El color de las flechas indica qué tan próximo está el camión con los misiles (Verde: Más o menos lejos. Rojo: Muy cerca)



Al final de estas misiones, puedes ver el "Replay" de lo primero que hiciste, visto como si vinieras en la parte de arriba del camión. Esto además de verse bien, te puede servir para tener una vista de la escena que no la tendrías de ningún otro modo y te puede servir para ver muchas cosas.











Para obtener la otra medalla de oro simplemente tienes que completar esa misma misión, pero ahora concentrándote en 3 puntos: Destruir todos los edificios que ahí se encuentren, prender todos los RDUs (unos foquitos que se encienden cuando pasas cerca de ellos, hay 100 en cada misión) y liberar a los prisioneros, esto último lo haces destruyendo algunas casas, lo cual quiere decir que si destruyes todos los edificios también encontrarás a todos los prisioneros sin ningún problema. Cuando entras a una escena por segunda vez, ya podrás tener acceso a una pantalla del menú de opciones (aparece al poner pausa) llamada "View Stats", en esa pantalla podrás checar qué es lo que te falta de cada punto para concentrarte en él. Una vez que obtengas el 100% en todos estos aspectos, podrás terminar el nivel (metiéndote en el camión de los Blastcorps, de lo contrario tus logros no contarán) y así ganar la segunda medalla de oro.



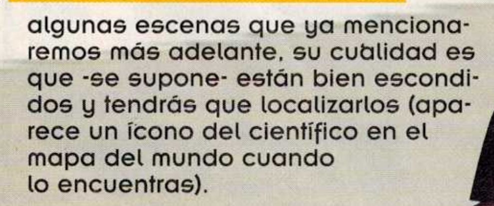
BEETON TRACKS
6 [100%] $115015
0 [100%] 100 [100%]
GO EXIT
44 .. 1 .. 0

Además de terminar del modo que mencionamos anteriormente las escenas, en algunas de ellas tendrás que buscar también a unos científicos escondidos que te ayudarán a detonar en un lugar seguro el camión (para pronto, sin ellos no puedes terminar el juego). Estos 6 científicos se encuentran en algunas escenas que ya mencionaremos más adelante, su cualidad es que -se supone- están bien escondidos y tendrás que localizarlos (aparece un ícono del científico en el mapa del mundo cuando lo encuentras).





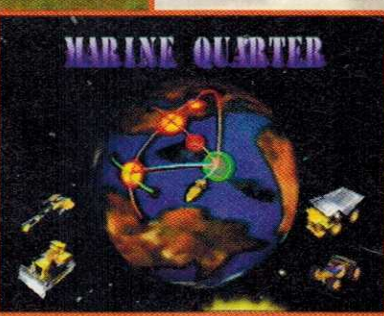
BACKLASH

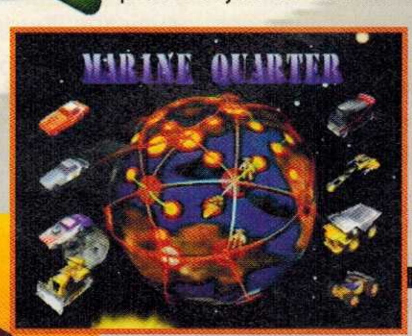




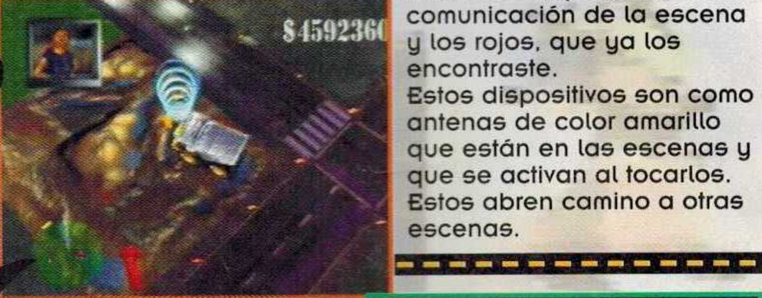
BLAST CORPS

En algunas escenas de la misión, también debes encontrar unos vehículos a los que se les denomina "Bonus Vehicles". Al tomar estos coches se activan automáticamente para que los puedas seleccionar en las escenas de entrenamiento donde te piden elijas un coche. Checa el ejemplo de las últimas 2 fotos para que veas a lo que referimos.





Los puntos que indican las misiones en el mapa general tienen varias indicaciones que debes conocer, para saber qué te falta y qué tienes. Si el color del punto es amarillo, eso quiere decir que ya tienes la medalla o medallas de oro, otro color significa que lo que ahí tienes es plata o bronce. Los círculos que rodean el punto son de 2 colores, el verde significa que no has encontrado todos los dispositivos de comunicación de la escena y los rojos, que ya los encontraste.
Estos dispositivos son como antenas de color amarillo que están en las escenas y que se activan al tocarlos. Estos abren camino a otras escenas.



Las misiones de entrenamiento son más sencillas de explicar que las normales, pero luego te encuentras con unas bastante complejas para completarlas. Ahí te concentras en un vehículo, para conocer más sobre sus cualidades y te ponen varias misiones. Algunas veces te dan a escoger vehículo, pues debes ver con cuál es más sencillo lograr lo que te piden. En estas misiones tienes cierto tiempo para completarlas y dependiendo qué tan rápido lo hagas, será la medalla que obtengas.



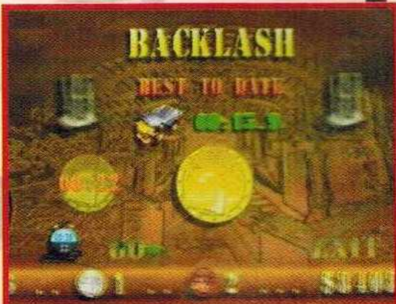
El juego de Blastcorps tiene batería interna, lo que te permite salvar tus avances y los mejores tiempos en las escenas de entrenamiento. El problema es que sólo es un archivo.

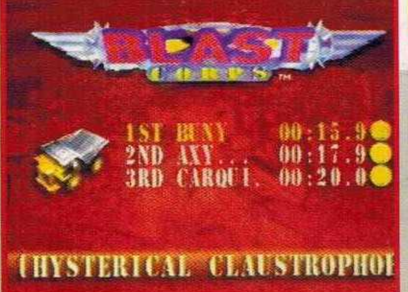






Sin embargo, este juego también es compatible con el Controller Pack y en uno de ellos, puedes crear hasta 4 archivos con las mismas características que el que se genera en la batería interna del juego; cada uno de estos archivos ocupa 14 páginas (en total de los 4 archivos son 56 páginas), pero si tienes menos de 56 y más de 14, el CPU creará solamente los archivos que quepan dentro del Controller Pack.
La ventaja de tener varios archivos además de las que ya sean han mencionado con otros juegos que usan el Controller Pack, es que en las pantallas de Status podrás comparar tus récords de tiempo contra los de otros archivos.





Antes de pasar a ver qué onda con las primeras misiones, te vamos a dar un tip muy sencillo pero que te puede ayudar en casos de emergencia (y sobre todo con el vehículo Backlash): Pégate a un edificio que quieras destruir y sin dejar de acelerar, presiona y mantén el botón Z para que tu personaje trate de salirse del vehículo. El caso es que no pueda hacerlo y lo intente varias veces. Si todo sale bien, acelerarás el proceso de destrucción del edificio al que estés intentando destruir.



LAS MISIONES DE



Veamos cómo puedes sacar las medallas de oro en las primeras misiones de este juego.

BACKLASH





Este es un vehículo algo difícil de manejar, pues hay que destruir las cosas con la caja del coche. Para destruir la casa hay que derraparte moviendo el control hacia la derecha o izquierda y presionando el botón R. Otra forma de destruir las casas con este vehículo, es saltar con las pequeñas rampas de arena (como la que hay en esta escena). Sigue las indicaciones de las flechas para poder destruir de mejor forma las casas. Tienes que hacerlo en menos de 22 segundos para obtener la medalla de oro.



SIMIAN ACRES

Como toda primera misión que se digne de serlo, esta es bastante sencilla y no creemos que represente ningún problema para ti terminarla (inclusive lo puedes hacer antes de que llegue el camión a su destino).



En esta escena obtienes el primer "Bonus Vehicle" y lo haces de la siguiente forma: Salte de tu tractor (con el botón Z) y camina hacia el tren, verás que lo puedes manejar. Ahora llévalo hasta la siguiente estación (aparecen algunas explicaciones en Inglés) y cuando aparezca la carita feliz, te podrás bajar del tren y así subirte a tomar este coche. Su cualidad es que es muy rápido en los caminos pavimentados y parejos. El problema es que pierde mucha velocidad a campo traviesa y que se derrapa bastante.



J-BOMB



Este vehículo al principio es seguro que te va a confundir un poco, pues a diferencia de los anteriores que se manejan sólo con Izquierda y derecha, éste se va hacia donde donde mueves el control; con el botón B haces que vuele y con el A que caiga destruyendo todo lo que esté abajo de él. Destruir los edificios de este nivel no será ningún problema y tienes que hacerlo en menos de 1:20 para sacar la medalla de oro.

SIDESWIPE



Este es otro nivel de entrenamiento que no te va dar ningún problema, sobre todo si sigues el camino que marcaron los programadores con la línea roja. Lo bueno en este caso, es que no es necesario hacerlo a la primera vuelta, pues tienes que hacerlo en menos de 40 segundos y eso te da tiempo para unas 4 vueltas.

BACKLASH

BLACKRIDGE WORKS

Esta escena tampoco te dará ningún problema (a lo mucho, algún RDU que no hayas prendido y que esté entre toda la bola). Cualquiera de los 2 vehículos que hay aquí te pueden servir muy bien, aunque es más recomendable el tractor para limpiar el camino, pues hay edificios muy "duros". Otra cualidad de esta escena es que hay 2 Comunication Points, pero tampoco hay ningún problema para encontrarlos.



ARGENT TOWER



Esperamos que ya domines el Backlash, pues es tu vehículo principal en esta escena.



Ahí abajo deberás empujar la caja negra con el tractor, de tal forma que hagas explotar la puerta, después de esto entra para tomar el tren que te ayudará a llegar a un área en donde está un vehículo que arroja misiles (no olvides tomar las 3 cajas negras, pues son los misiles).



Olvídate de las anteriores misiones, en esta escena es donde comienzas a ver un poco la verdadera naturaleza de los diseñadores de Rare. Nosotros estamos seguros que después de un buen rato, tu pantalla de "View Stats" no pasará de las cantidades que se ejemplifican a continuación...







Para poder destruir los edificios que están acordonados, así como tomar los Comunication Points, debes seguir estos pasos: Vé a donde se encuentra este gran bloque de concreto y empújalo hacia adelante unos cuantos metros. Después de eso, baja a tu personaje del vehículo y camina hacia una entrada que estaba siendo bloqueada por el bloque que mencionamos.



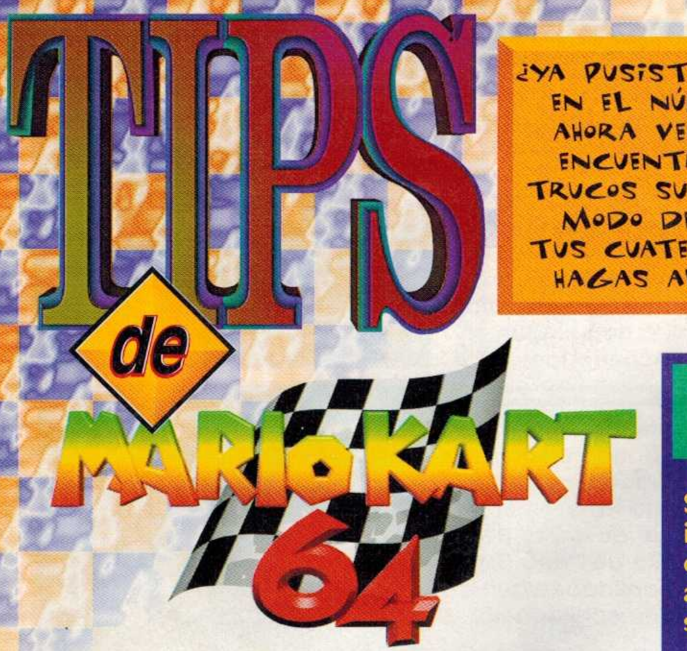
Con este vehículo, dirígete al punto que se ve en la primera foto (muy cerca del Comunication Point que está aislado) y trata de darle a la puerta con los misiles. Una vez que lo logres, bájate del vehículo y entra a esa zona, para después seguir un camino que te llevará a donde se encuentra el J-Bomb. Después de eso, lo demás es obvio.



En esta misma misión te encuentras con el primer científico, para encontrarlo has lo siguiente: Toma el tren que indicamos hace algunos momentos y después de avanzar por un par de segundos trata de salirte del tren, si la distancia es correcta lo lograrás y ahora camina hacia la izquierda; ahí encontrarás una patrulla y después de dar vueltas por un mini laberinto, hallarás al primero de los 6 hombres de ciencia.







¿YA PUSISTE EN PRÁCTICA TODO LO QUE PUBLICAMOS EN EL NÚMERO ANTERIOR? ESPERAMOS QUE SÍ, PERO AHORA VEREMOS CADA UNA DE LAS PISTAS QUE SE ENCUENTRAN EN ESTE JUEGO Y ALGUNOS TIPS Y TRUCOS SUCIOS PARA SALIR VENCEDOR, YA SEA EN EL MODO DE MARIO GP O CUANDO JUEGUES CONTRA TUS CUATES (LOS CUALES DEJARÁN DE SERLO CUANDO HAGAS ALGUNAS DE LAS COSAS QUE VERÁS AQUÍ).

ITEMS

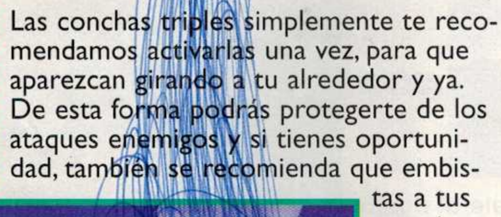
Sí, ya sabemos que ya habíamos hablado de los items de este juego en el número anterior, pero en esa ocasión sólo dijimos cómo funcionaban, ahora vamos a dar algunos consejos para que "les saques más jugo" (¡como si eso fuera posible!).

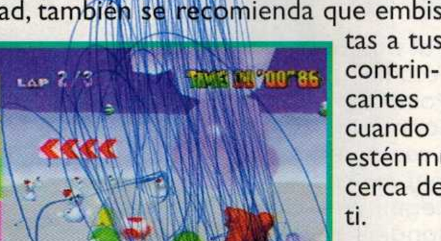
CONCHAS VERDES





Las conchas triples simplemente te recomendamos activarlas una vez, para que aparezcan girando a tu alrededor y ya. De esta forma podrás protegerte de los ataques enemigos y si tienes oportunidad, también se recomienda que embistas a tus contrincantes cuando estén muy cerca de ti.





Ya se mencionó que si disparas hacia adelante estas conchas, salen simplemente en línea recta y rebotando en las paredes, lo cual es un gran peligro, ya que tú fácilmente las puedes alcanzar e impactarte con ellas. En este caso hay dos cosas que hacer: Para empezar y si te sale la concha verde sencilla, lo que nosotros te recomendamos es arrojarla siempre hacia atrás (mantén el 3D Stick hacia abajo y presiona el botón Z o el C-Abajo, con esto tendrás altas posibilidades de perjudicar a alguien que venga detrás de ti (tal como se ve en el ejemplo de las fotos, donde Mario le logra pegar a su más cercano perseguidor) y así evitarás impactarte con esta concha más adelante, con la pérdida de tiempo que esto implica.

SPINNY SHELL





Ya dijimos que con ésta, afectas directamente al primer lugar, pero si crees que puedes alcanzar a los demás corredores sin necesidad de arrojar este Item, tienes un elemento de destrucción total en tu poder. Esto lo decimos porque puedes llevarla colgando atrás de ti (presiona y mantén el botón Z o el C-Abajo) y con esto podrás hacer que tus rivales choquen contra la concha y lo mejor de todo es que no la perderás, pero deberás tener cuidado pues si alguien te tira un conchazo sí te la eliminarán.



LAS PISTAS

A continuación te daremos algunos tips de cómo usar los Items que mencionamos anteriormente en cada una de las pistas para tu beneficio. Algunos de estos trucos son muy sucios y funcionan mejor cuando estás compitiendo contra algunos amigos, pues siempre funcionan bien en ellos, pero si estás jugando contra la máquina y los personajes controlados por el CPU se accidentan no estando en tu rango de visión, es muy probable que te hagan trampa y no se salgan de la pista o no caigan en los lagos.





MUSHROOM CUP

LUIGI CIRCUIT



Para poder recuperar terreno o sacar una muy buena ventaja en esta pista, debes utilizar cualquiera de estos 3 Items: el hongo

Continúa en la siguiente página.

ROJAS



Resultaría insultante para tu inteligencia decir cómo usar estas conchas si vas en un sitio abajo del 2o. lugar, pero ¿has visto qué es lo que pasa si las arrojas cuando vas en primer lugar? Si no la disparas cerca de una pared, la concha roja sale hacia adelante yéndose por en medio de la pista. Tal vez hayas pensado que la concha sale para darle al sujeto que vaya en último lugar, pero esto no es cierto. Si arrojas una concha roja de esta forma, le podrá pegar a cualquiera, pues ya no sigue un objetivo y le da vueltas a la pista siempre por en medio del camino. Así que si tienes la mala suerte de estar en su camino cuando esté a punto de dar la vuelta... pues qué mala suerte. ¡Casi lo olvidamos! También la concha roja se va por el camino de en medio si vas en 8o. lugar y muy lejos de tus rivales, aunque con los Tips que te hemos dado, esto es muy difícil que suceda.

Las conchas triples las puedes usar para protegerte como lo indicamos con las conchas verdes, o si quieres puedes arrojar alguna si vas en primer lugar para hostigar a los que van atrás de ti.



LO DEMAS

Como sabes, además de las conchas, hay más Items dentro del juego que son bastante útiles, como la estrella, los hongos, el rayo y el fantasma; pero decidimos no explicarlos en esta sección porque en los Tips que daremos para cada pista, vamos a detallar su uso en ciertas partes, así que mejor lo dejamos para más adelante.







dorado, la estrella o los 3 hongos, pero ¿dónde? Muy sencillo, en cualquiera de las 2 curvas con inclinación (1), en lugar de irte por la pista mejor vé por la parte más cerrada avanzando sobre el pasto. El usar estos Items evitará que tu velocidad disminuya y así podrás ganar mucho terreno. El Item con el que es más difícil lograrlo es con los 3 hongos, pues debes activar uno hasta que el efecto del anterior termina y esto se nota cuando tu motor deja de echar fuego. Checa la siguiente secuencia de fotos y ve como Luigi de un 7o. sitio, pudo llegar al 2o. lugar y tener a la vista a su próxima víctima.





Aunque aquí puedes poner las Bananas y los premios falsos en donde quieras, te recomendamos ponerlos a la salida del túnel, pues los verás sólo hasta que los tienes al frente y es más fácil que tus rivales se accidenten. Si te salen conchas verdes arrójalas para atrás de preferencia dentro del túnel para que se queden rebotando.



MOO MOO FARM





En realidad no hay mucho problema con esta pista. Quizá lo que vale la pena apuntar es que si logras obtener una estrella, la utilices para ir por la orilla de la pista, pues así podrás recuperar un poco de terreno y no te tendrás que preocupar por los molestos topos que por ahí aparecen.

Como en Luigi Circuit, aquí también te recomendamos que dispares las conchas verdes, pues siempre se quedarán rebotando.

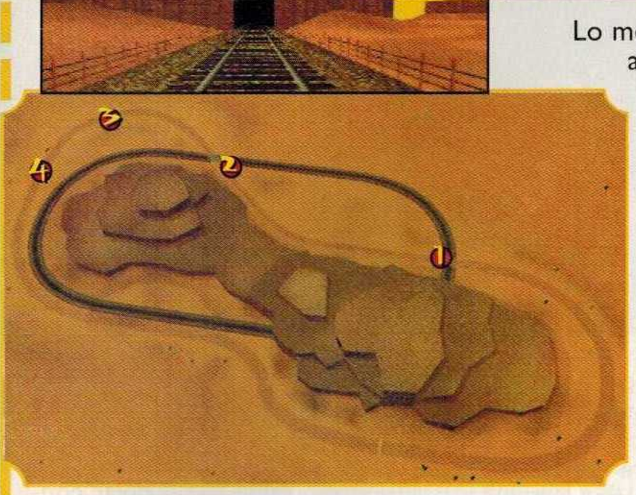
KOOPA TROOPA BEACH

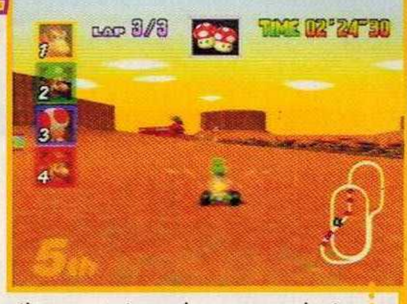


En el número anterior, mencionamos que puedes tomar el atajo de la rampa y la cueva si vas a máxima velocidad y si tienes como personaje a Peach, a Toad o a Yoshi; pero después de estar jugando este título por un buen tiempo, nos dimos cuenta que todos lo pueden hacer sin necesidad del hongo y si vienen a máxima velocidad (y sólo si estás jugando en 150cc). Para que los demás personajes puedan entrar por



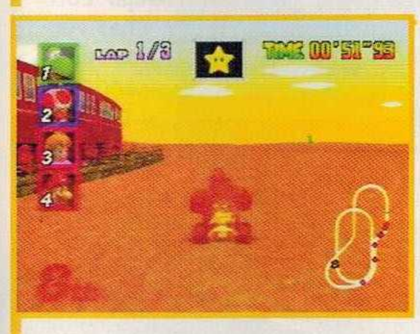
KALIMARI DESERT





Lo mejor que te puede pasar aquí, es que te salgan los hongos triples, el hongo dorado o la estrella pues con ellos te ahorrarás camino en los siguientes sitios: Cuando te salga cualquiera de los 3 Items arriba mencionados, trata de ir por la parte del desierto, entrando por donde está el punto (1) y finalizando en el punto (2).

Ahora, si eres lo suficientemente rápido, puedes llegar con la estrella o el hongo dorado del punto (1) hasta el punto número (3).



Si obtienes alguno de los premios que detallamos antes del punto (2), de ahí podrás cortar camino por la izquierda hasta llegar al punto número (4).

Así como los que mencionamos anteriormente, hay más mini-atajos dentro de esta pista y que podrás tomar hasta con el hongo sencillo (aunque estos son los 2 mejores). Te recomendamos le busques bien y utiliza tus premios donde creas que vas a obtener mayor ventaja por eso.

Por cierto, ¿Has visto qué obtienes si tomas el premio que está al finalizar la gran rampa de esta pista? (1) Realmente vale la pena que intentes ir por ahí, ya que si lo logras tomar es seguro que obtengas una Spinny Shell (pero cuidado, no la vayas a arrojar si vas en primer lugar).





donde mencionamos, tienen que dar un salto con el botón R justo antes de que termine la rampa, si lo haces bien, podrás tomar este buen atajo si es que en los premios que están antes no te dieron hongo o estrella.



En este mismo punto y si tienes la certeza de que no vas a poder tomar el atajo (ya sea porque no te sale el salto, vas sin vuelo o mejor aún, vas en primer lugar y no quieres que los demás te alcancen), puedes dejar algún premio como bananas o el premio falso en la rampa. Esto evitará que el que vaya detrás de ti, pueda tomar el atajo, pero sólo es recomendable hacerlo cuando estás jugando en Vs., ya que los corredores del CPU nunca toman esta rampa y tú te estás poniendo una trampa para las siguientes vueltas.













Realmente no hay mucho qué decir de esta escena (el mismo caso que en Moo Moo Farm). Un par de recomendaciones para cuando estés jugando en modo de Vs., es dejar los premios falsos justo dentro del área de premios, pues ahí tienen que entrar tus rivales si es que quieren agarrar algo. Y si obtienes bananas, déjalas justo a la salida del área de premios, pues casi todo mundo pasa por ahí.



Esta es otra muy buena escena para dejar conchas verdes rebotando en el camino.





Al principio y si obtienes bananas o un premio falso podrás aprovechar y ponerlo en una curva más o menos cerrada. ¿Por qué? pues porque hay unos montecitos de nieve que no dejan ver hasta que ya diste completamente la vuelta, tampoco dejan ver si alguien puso un premio y si esto pasa, es muy difícil esquivarlos. Pero recuerda que para que sean más efectivos, deben estar más o menos pegados del lado que estés dando la vuelta.



En esta parte del recorrido (1) puedes disparar tus conchas verdes hacia adelante o hacia atrás (como mejor te parezca), pues aquí se quedan rebotando entre las paredes, lo cual es bastante problemático para los competidores que vengan atrás de ti.





Sigamos con el tópico de hacerles la pista difícil a tus rivales. Cuando obtengas premios falsos o racimos de bananas, las puedes dejar antes de llegar a la zona de muñecos de nieve (2), con esto podrás tapar los estrechos caminos que hay y seguro tus rivales sufrirán un accidente. Otro punto donde puedes dejar bananas es antes de llegar al puente de madera (3) en la recta final de la pista; si lo haces bien tus rivales se resbalarán y se irán directo al lago donde perderán bastante tiempo en lo que los rescatan.







[redacted] ?
• RIESGO
• ENGAÑO
• RECONSTRUCCION
ALLA ESTAS SOLO
Nintendo®
Official Nintendo Seal of Quality
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
WORLD OF Nintendo
SUPER NES CONTROL SET
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GARANTIA •
SUPERACION •
SERVICIO •
AQUI ESTAS
CON NOSOTROS
Nintendo
• REVISTA
• PROGRAMA DE T.V.
• SHOWS
• PROMOCIONES
• ¿QUIERES MAS?
Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

CHOCO MOUNTAIN



En esta escena es bastante recomendable poner los premios falsos justo donde están las subidas de tierra. Esto es porque al chocar con uno de ellos te detiene "en seco" y al estar ubicados en una pendiente, le cuesta mucho más trabajo (al que chocó) poder subir y por lo tanto ahí pierde más tiempo.

Otro punto importante para fastidiar a tus enemigos es esta curva (1), si obtienes un rayo puedes esperar a que pasen por ahí tus enemigos y entonces activarlo, esto como en otros casos hará que se sigan de frente y entonces caerán. Si lo haces correctamente, llegarán a la parte baja del camino y entonces tendrán que recorrer de nueva cuenta toda la curva, perdiendo así más de 10 segundos, si no, caerán en el agua y perderán el tiempo en lo que los rescata el Lakitu. Observa el ejemplo de las fotos.



También puedes hacer que tus rivales se vayan al vacío si pones cáscaras de banana en la curva. Aunque es más seguro con el rayo, este método ha probado que sí funciona.

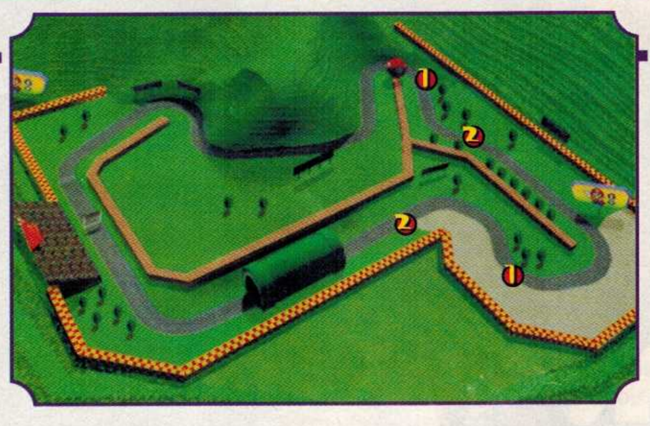


MARIO RACEWAY



Realmente no hay mucho que decir de esta pista, pero eso no quiere decir que no puedas ejecutar algunas jugadas sucias. El premio más temido en esta pista son las bananas, pues si las dejas en una de las muchas curvas que hay, será muy fácil que te salgas de la pista y pierdas algo de tiempo en lo que te reincorporas.





Cuando te salga hongo sencillo (o cualquiera de sus versiones más potentes) puedes tomar los pequeños atajos que se marcan entrando por el punto (1) y saliendo por el punto (2). El problema es que en ambos casos, el lugar por el que cortas terreno es el área de premios y no podrás tomar otro, así que a ti te corresponde tomar la decisión.

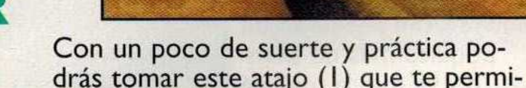


DE AQUÍ EN ADELANTE, TODAS LAS PISTAS TIENEN DIFERENTES ELEMENTOS PARA HACER LA COMPETENCIA BASTANTE AGRESIVA. CHECA LOS SIGUIENTES TIPS Y VERÁS POR QUÉ LO DECIMOS.

STAR CUP



WARIO STADIUM



Con un poco de suerte y práctica podrás tomar este atajo (1) que te permite ahorrar aproximadamente un 35% de pista. Para hacerlo tendrás que ir a máxima velocidad y acercarte lo más posible al lado izquierdo de la pista en la recta de la salida. En esa parte hay 4 pequeñas montañas y en la parte más alta de ellas, tienes que mover el control hacia la izquierda como si fueras (más bien vas a...) chocar con la pared, pero unos instantes antes de esto, tienes que saltar con el botón R varias veces. Si todo salió bien pasarás al otro lado de la pista sacando gran ventaja a tus rivales.











La parte del gran salto (2) es muy buena para hacer trampa y dejar muy atrás a tus rivales ¿Cómo? Pues hay un par de técnicas bastante sucias que no fallan. La primera de ellas es al obtener un rayo como premio, entonces guárdalo y espera a que tus rivales (controlados por el CPU tienen que estar a la vista) estén a punto de dar el salto, entonces en ese momento activa el rayo y si lo haces bien, entonces ellos avanzarán sin poder controlar su vehículo y caerán irremediablemente teniendo que repetir parte de la pista. Tampoco podrán saltar si están de tamaño pequeño, pues no llegarán al otro extremo.



También puedes intentar poner bananas antes del gran salto, pero tienes que calcular la distancia en la que tu rival va a perder el control un poco antes de dar dicho salto, para dejar ahí estos estorbos.



Algo con lo que también podrás fastidiar a tus rivales es colocando los premios falsos en las subidas de tierra (al igual que lo recomendamos en Choco Mountain). Ya dijimos que es para que les cueste trabajo a tus rivales subir, pero lo mejor es que aquí están más pronunciadas las subidas que mencionamos.



¿Qué crees? En esta escena también puedes dejar muchos caparazones verdes rebotando.

SHERBET LAND

Checa todas las curvas que están indicadas con el número (1), en ellas podrás activar el rayo para hacer que tus rivales se sigan y caigan al agua, o en su defecto, también puedes poner bananas para lograr el mismo objetivo. Lo bueno -sólo para ti- de hacer estas jugadas en esta pista, es que los que caigan perderán un poquito más de tiempo, ya que la medida para arrancar es diferente, pues sales congelado del agua.





Tanto la entrada como la salida de la cueva (2) son pasajes muy estrechos, ese es un muy buen sitio para dejar algunas bananas o premios falsos (y ya exagerando, la combinación de ambos), sobre todo en la salida, ya que es lo que consideramos "una curva ciega", es decir, que no ves lo que hay, hasta que estás casi frente a ella.

ROYAL RACEWAY



Checa todas las curvas que están marcadas con el número (1) dentro del mapa, en todas ellas puedes dejar cáscaras de banana y ten por seguro que si tus rivales las pisan, se saldrán de la pista y/o caerán al agua. En particular, uno de los tantos puntos que más nos gusta para dejar las cáscaras es la curva antes de llegar a la rampa, pues si otro corredor que no esté controlado por el CPU, se ha visto que le cuesta bastante trabajo volver a la pista por lo mismo de que ahí comienza subir y hay que regresarse un poco para poder reincorporarse.





Al igual que en la escena de Wario Stadium, es bastante recomendable activar el rayo justo antes de que tus rivales vayan a tomar el último impulso para dar el gran salto (2) y que no lleguen. Es importante que lo hagas antes y no justo cuando estén impulsándose, pues de lo contrario no los afectará. Como en el otro caso, también es recomendable poner unas cáscaras de banana, pero las debes poner lo más cerca al impulso que puedas, si no, no surtirá efecto.





BOWSER'S CASTLE



Esta pista esta llena de lo que llamamos "curvas ciegas" y que anteriormente explicamos de qué se trataban. Pon en estos sitios (2) la cantidad de bananas y premios falsos que desees para impedir que los demás sigan avanzando. Si tienes suerte, en la curva de la salida del castillo (donde está el 3er. puente) se pueden seguir y caer a la lava.



En esta parte de la pista (1) hay algunos problemillas con las piedras gigantes, pues si vas en primer lugar aparece un par bloqueando tu camino; lo recomendable en este caso es que no te vayas por el que marca la alfombra, pues ahí es donde siempre caen. Lo mejor es que te vayas por la orilla -cualquiera- y desde ahí tendrás mejor visión para saber cuál de las 3 rocas que bloquean la puerta estará arriba en el momento de pasar.



Estos son unos pasillos bastante estrechos (3), pero a esta altura del artículo creemos que saldría sobrando decir que si ya adquiriste el instinto de corredor de MK, tienes que poner algunas bananas o premios falsos en esta zona (y si no se te había ocurrido, ¡ya lo mencionamos!). Un buen lugar para ponerlos es antes del puente, pues además del resbalón, también se pueden caer.

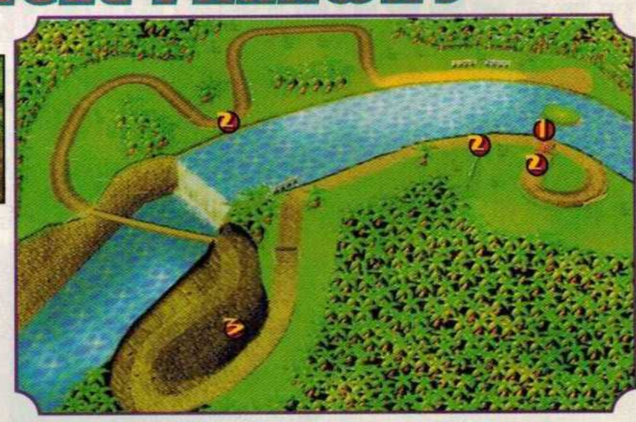
Si logras disminuir la velocidad de tus rivales en estas partes, ya sea mediante un rayo, unas bananas o con unos premios falsos bien puestos, es seguro entonces que tus rivales se van a ir a la lava pues no tendrán la velocidad necesaria para poder dar los saltos.



Otra pista muy buena para dejar caparazones verdes, sobre todo si lo haces dentro del castillo.

D.K.'S JUNGLE PARKWAY

ESPECIAL CUP





Al dar el salto en la rampa en el punto (1) te recomendamos hacer un poco el control hacia la izquierda y sólo si estás manejando a personajes que tienen buena aceleración (Ni Wario ni Koopa son recomendables), pues así te ahorras un poco de camino (nada sorprendente).

En todos estos puntos (2) es muy recomendable poner bananas, pues si alguno de tus rivales tiene la desgracia de pisarlas, se barrerá y hay altas probabilidades de que caiga al agua (en el caso del punto indicado antes de la rampa, es que si se resbalan, no serán impulsados con mayor fuerza y es probable que no lleguen al otro extremo).





Si activas el rayo en el área donde hay pasto en los extremos del camino -y sobre todo antes de una curva-, tu rival puede llegar a esa área y recibir un cocazo que lo aplastará. Esto hace perder bastante tiempo al afectado, además de que lo irrita bastante. Puedes usar el rayo también en las áreas que indicamos para las bananas.

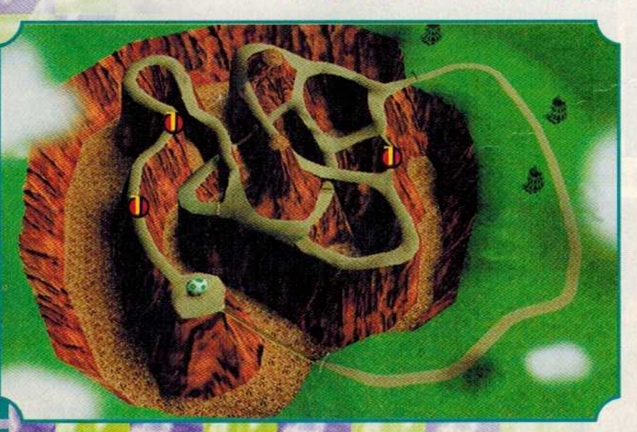


Aunque este no es un superatajo ni mucho menos, lo mencionamos por si es que hay alguien que no lo sabía. Al llegar al área de premios indicada por el número (3), trata de tomar un premio y entonces avanza en línea recta y no sigas el camino, pero trata de hacerlo más o menos por donde se ve en la foto. Si lo haces bien podrás ahorrarte un poco de camino, si lo haces antes ya no podrás subir y vas a perder bastante tiempo.



Un excelente lugar para dejar bananas, premios falsos (o arrojar conchas verdes hacia atrás si vienen muy cerca de ti tus rivales) es el puente antes de la cueva, ya que es un lugar bastante estrecho y por lo tanto es muy difícil esquivar lo que hay ahí y por si fuera poco, las bananas no se ven de lejos.

YOSHI VALLEY



Es bastante difícil recomendar algún camino para la primera parte de esta escena, en este caso dejamos que tú analices cuál es camino que representa menor riesgo y que te permite ir lo más rápido posible. Si de algo te sirve, nosotros te podemos decir que usamos los más cortos pero son muy peligrosos por todos los peligros y obstáculos que hay por ahí.







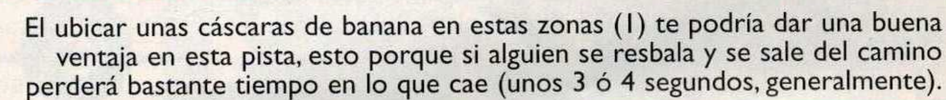




Esta escena está hecha como para hacer enojar a tus rivales dejando cáscaras de banana en lugares específicos (como los que están marcados con el número (1)). Esto es porque hay áreas en las que no hay barandales y si te caes por ahí, pierdes bastante tiempo en lo que te rescatan. Recuerda que si no tienes bananas, un rayo funciona igual.

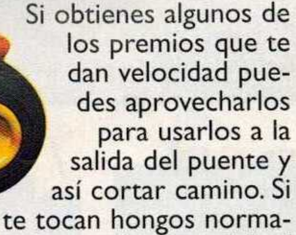


Además de los puntos indicados para dejar bananas, puedes usar tu rayo justo cuando tu rival está pasando por el área de la casa fantasma. Esto es para que los vampiros que salen de las cajas lo aplasten y pierda tiempo en lo que se recupera.



El ubicar unas cáscaras de banana en estas zonas (1) te podría dar una buena ventaja en esta pista, esto porque si alguien se resbala y se sale del camino perderá bastante tiempo en lo que cae (unos 3 ó 4 segundos, generalmente). Obviamente en estos puntos, también es muy recomendable usar los rayos.





Si obtienes algunos de los premios que te dan velocidad puedes aprovecharlos para usarlos a la salida del puente y así cortar camino. Si te tocan hongos normales, puedes usarlos casi al final para ahorrarte una curva y así ganar bastante terreno. Si te toca estrella u hongo dorado los puedes usar desde que sales del puente, yéndote pegado hacia la izquierda (cuidado con un barranco que está por ahí). Esto te hace ganar bastante terreno.

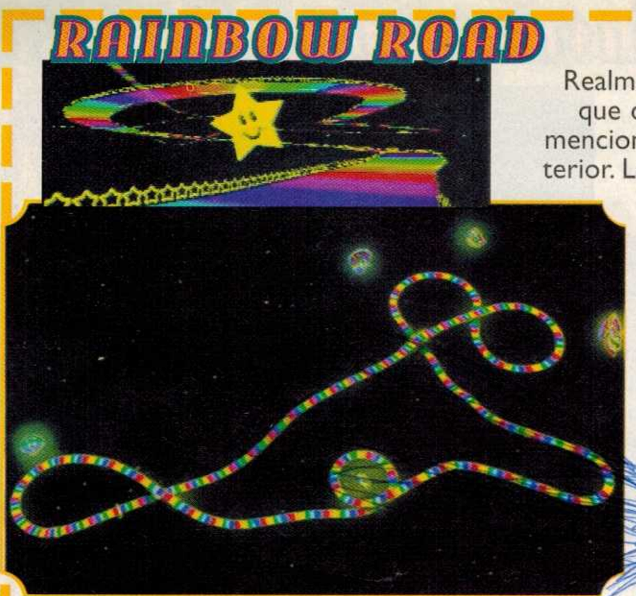
Al igual que en la escena anterior, es muy recomendable dejar bananas o premios falsos en el puente, por lo que ya habíamos explicado sobre la posibilidad de que se estrellen con ellos.





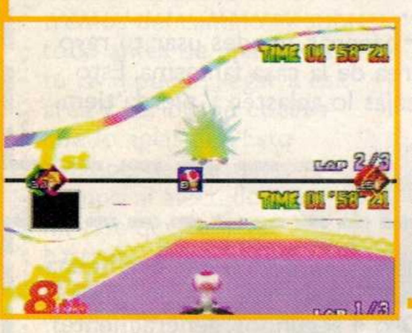


RAINBOW ROAD





Realmente aquí no hay mucho que decir, fuera del atajo que mencionamos en el número anterior. Las recomendaciones básicas son las de arrojar hacia adelante las conchas rojas si es que vas en primer lugar, arrojar las conchas verdes hacia atrás para que se queden rebotando y dejar muchas bananas, de preferencia sobre las franjas amarillas para camuflajearlas un poco.



Si estás jugando contra algunos rivales más o menos diestros y que intentan siempre usar el atajo que dimos en el número anterior, te recomendamos guardes un rayo si es que lo obtienes y entonces lo actives cuando él esté volando para hacer el atajo, pues esto lo hará caer en seco, no cortará camino y perderá tiempo en lo que lo rescatan (que en esta pista es bastante).

¡IDEAS PARA JUGAR EN VS.

En los últimos días se ha hecho obligatorio en las oficinas de Club Nintendo jugar nuestro mini-torneo diario. Es por eso que hemos sacado unas "reglas" para hacer más entretenido el juego, ya que el perdedor debe pagar los refrescos, la comida o trabajar por todos, según lo que hayamos acordado antes del torneo. Checa esto haber si te parece bien para que tú y tus amigos jueguen así.

2 JUGADORES

Aquí si quieres puedes irte al modo de Vs., competir con tu amigo y los resultados que aparezcan en la pantalla de Vs., determinarán quién será el ganador. Sin embargo, para nosotros hay un modo más divertido cuando sólo juegan 2 personas.
En lugar de ir al modo de Vs. escoge Mario GP para 2 personas y compitan. Al final de cada copa apunten los puntos con los que finalizó cada corredor, para así sumarlos al final y con eso determinar al ganador. Para que entiendas mejor checa este ejemplo:
Aquí los jugadores fueron Spot y Fartman (los más diestros para esto del MK64), la apuesta era ver quién de los 2 se quedaría en el mismo cuarto de hotel con Chucho M. en el E3. La cuestión es que este es un cuate que no es muy agradable a la vista verlo cuando sale de bañarse y por lo tanto tuvieron que decidir mediante una competencia. Obviamente el perdedor disfrutaría de esa agradable visión todas las mañanas.



En el primer circuito, Fartman (manejando a Toad) venció a Spot (quien escogió a Peach) por 33 a 27 (Spot se veía un poco tenso).

Al finalizar el segundo circuito, Fartman logró 24 puntos y Spot sólo 21. La puntuación hasta el momento era de 57 puntos para Fartman y sólo 48 para Spot (alguien jura que vio salir lágrimas de los ojos de Spot).







Spot tenía la esperanza de repuntar en las 2 últimas copas (donde él dice que es muy bueno) pero aquí sólo logró sacarle 3 puntos de ventaja a Fartman (Spot 24, Fartman 21). La puntuación hasta el momento era de 78 puntos para Fartman y 69 para Spot.



Nadie se hubiera imaginado este final. Spot de repente sufrió una crisis al pensar ver el cuerpo desnudo de Chucho M. y al parecer eso le dio fuerza emocional para imponerse a Fartman, quien tuvo una desastrosa carrera. El marcador de esta pista fue de 12 puntos para Fartman y 30 para Spot, lo que dio una puntuación final de 90 para Fartman y 99 para Spot.

A final de cuentas, Spot no estuvo tan feliz, pues todavía tenía que ver si no le tocaba en el mismo cuarto que Gus.

3 JUGADORES

Después de terminar cada carrera aparece una pantalla donde ves las posiciones en las que ha llegado cada jugador; lo más obvio en este caso, es que el que haya llegado más veces en primer lugar sea el que gane, pero como nosotros estamos buscando alguien a quien castigar, entonces nos vamos con el que haya llegado más veces en 3er. lugar. En el ejemplo de la foto, el jugador que manejaba a Yoshi fue el que sufrió las consecuencias.





4 JUGADORES

En este caso recomendamos que el perdedor sea el que llegue más veces en 4o. sitio, pero el problema es que no hay un marcador para determinar quién es el agraciado que llegó más veces en esa posición, así que lo que debes hacer es sumar los puntos de todos los participantes para así determinar al que va a pagar la comida. En este ejemplo tenemos que la suma de los puntos de Toad da un total de 14, Peach tiene 5 puntos, Yoshi hizo 13 puntos y Mario juntó 16 puntos, por lo tanto tenemos que quien jugaba con Peach sufrirá la ira de los dioses. Aquí lo interesante es que el ganador no fue Toad, como se ve en la pantalla de resultados por llegar 9 veces en primer lugar, sino Mario que después de correr las 4 copas no llegó ninguna vez en 4o. lugar.



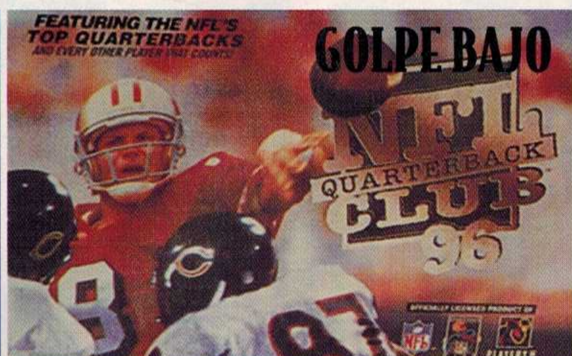


Cartelera

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM





Promete ser la mejor temporada desde hace mucho tiempo. Acclaim Entertainment presenta una producción de Iguana Entertainment.

Con la participación especial de:
CUNNINGHAM, MIRER, KELLY, FAVRE, HOSTETLER, ELWAY, BLEDSOE, YOUNG, AIKMAN, MARINO.

1-5 JUGADORES



Los siguientes códigos los tienes que introducir en la pantalla de TONIGHT'S MATCHUP y si lo haces correctamente el cuadro de los números flashea.



Mantén presionado



... y ahora presiona la siguiente secuencia:



para que el balón cambie de color y aparezca del clásico blanco, azul y rojo.

Mantén presionado



... y ahora presiona la siguiente secuencia:



y así cambia la cancha profesional, por otra tipo callejero.

Mantén presionado



... y ahora presiona la siguiente secuencia:




y desactivas la asistencia del CPU.

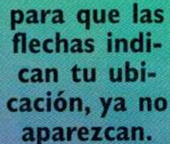
Presiona la siguiente secuencia:



para que las flechas indican tu ubicación, ya no aparezcan.



Rota el control comenzando de arriba.





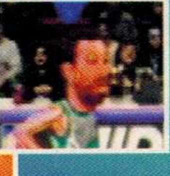

Asi activas que el porcentaje.

Presiona los siguientes botones al mismo tiempo:






Así tu jugador aparece con la cabeza gigante.

Presiona la siguiente secuencia.



Así tu jugador aparece con la cabeza súper gigante.





En la pantalla donde seleccionas equipo, presiona arriba y turbo para seleccionar equipo al azar.



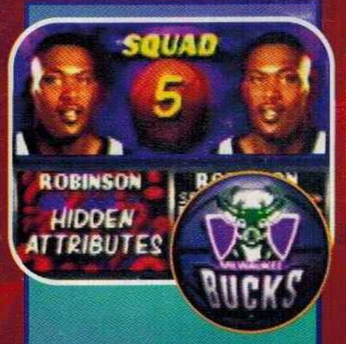
Puedes cambiar el color del cabello de Dennis Rodman con sólo presionar el botón de pase en la pantalla donde seleccionas equipo.



Con las siguientes claves ya puedes seleccionar dos de las estrellas de la NBA, por ejemplo qué te parece jugar con los Chicago Bulls con dos Dennis Rodman. Para poder lograr esto, necesitas introducir como nombre un apellido o a veces algo similar que te indicamos con cada uno de los jugadores y simplemente poner 0000 en el número de PIN. Como ejemplo veamos al tranquilo de Dennis Rodman, así que necesitas poner Rodman en el nombre y después 0000 en el número de PIN, así aparece un Rodman con atributos desconocidos y después podrás seleccionar al otro Rodman.



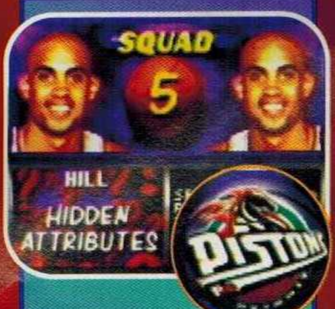




Glenn Robinson
Nombre> Glennr
PIN> 0000



Horace Grant
Nombre> Hgrant
PIN> 0000



Grant Hill
Nombre> Ghill
PIN> 0000



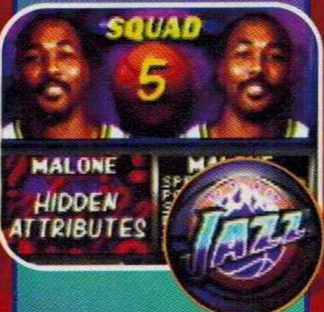
Larry Johnson
Nombre> Johnsn
PIN> 0000



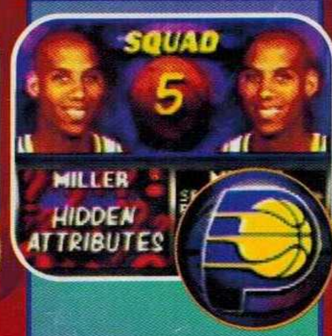
Shawn Kemp
Nombre> Kemp
PIN> 0000



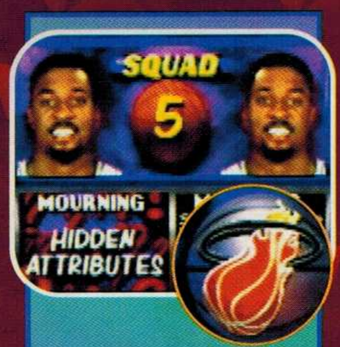
Jason Kidd
Nombre> Kidd
PIN> 0000



Karl Malone
Nombre> Malone
PIN> 0000



Reggie Miller
Nombre> Miller
PIN> 0000



Alonzo Mourning
Nombre> Mourng
PIN> 0000



Gheorghe Muresan
Nombre> Mursan
PIN> 0000



Dikembe Mutumbo
Nombre> Motumb
PIN> 0000



Scottie Pippen
Nombre> Pippen
PIN> 0000



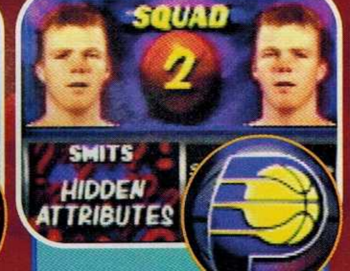
Glen Rice
Nombre> Rice
PIN> 0000



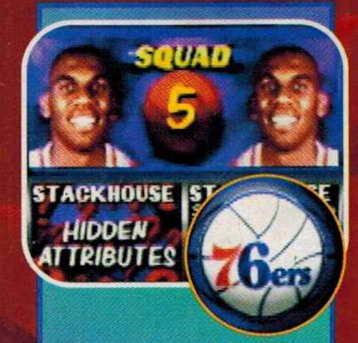
Cliff Robinson
Nombre> Cliffr
PIN> 0000



David Robinson
Nombre> Davidr
PIN> 0000



Rik Smits
Nombre> Smits
PIN> 0000



Jerry Stackhouse
Nombre> Stackh
PIN> 0000



John Starks
Nombre> Starks
PIN> 0000



Chris Webber
Nombre> Webber
PIN> 0000

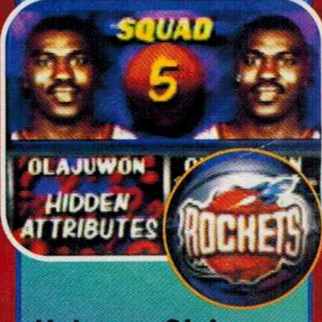


Sean Elliot
Nombre> Elliot
PIN> 0000

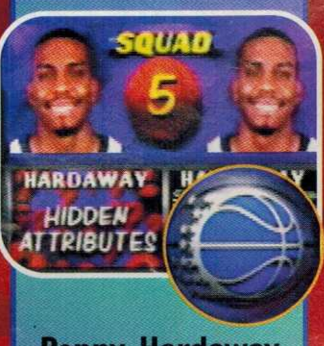




Patrick Ewing
Nombre> Ewing
PIN> 0000



Hakeem Olajuwon
Nombre> Dream
PIN> 0000



Penny Hardaway
Nombre> Ahrdwy
PIN> 0000





Estos son algunos de los códigos que puedes introducir en la pantalla de "Tonight's Matchup"; presionando el botón A controlas el primer número y con el botón C-Abajo controlas el segundo número y por último con el botón C-Derecha controlas el último número.



Con este código eliminas la música de fondo y sólo escucharás los efectos y voces.



Este código es para jugadores maduros que quieran practicar con pequeños jugadores, es bastante divertido.



Para ejecutar tus pases mucho más rápido, mete este código.





Para jugar en torneo, puedes utilizar este código, pero tienen que ponerlo en los dos controles.

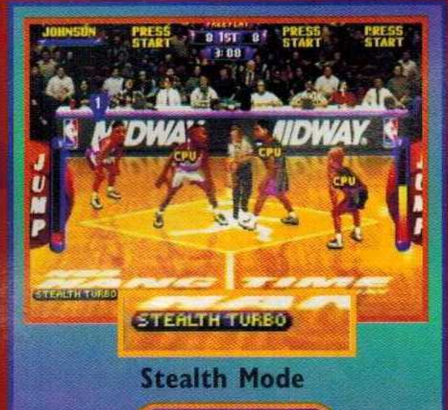






Con este código aumentas tu velocidad al máximo.

284



Stealth Mode

273



Para evitar fricciones entre los jugadores, puedes utilizar este código con el que cancelas los empujones.

390

NBA HANG TIME

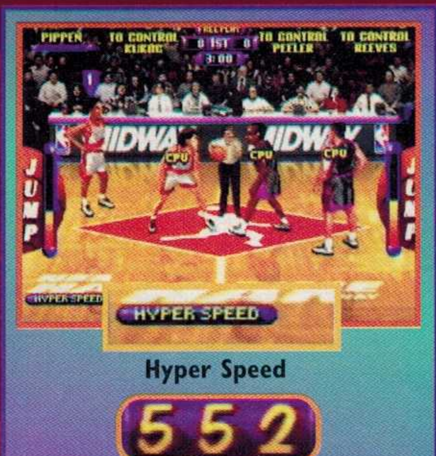


461

Para andar como loco por toda la pantalla, introduce este código con el que obtienes TURBO ilimitado.

Para cancelar los Goal Tending (que es cuando detienen el balón justo antes de que va entrar en la canasta y cuenta) introduce este código.





Hyper Speed

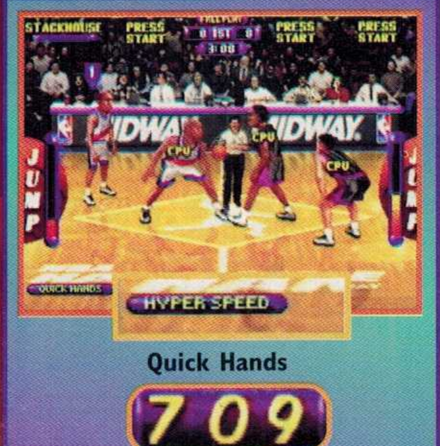
552





Para tener tu Power al máximo utiliza este código.

802



Quick Hands

709



Este es un buen título para el Super NES y por tal motivo te damos los passwords para llegar a cualquiera de las escenas



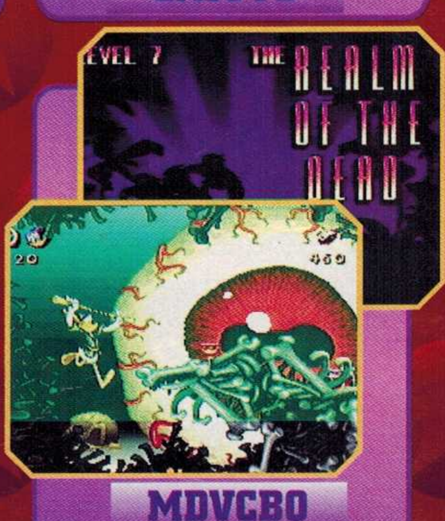
CNFJTS



PHMBTT



QVRBLP



MDVCBQ



HRTGDV



NFXDQH



SXGDLJ





Este juego cuenta con los personajes de la película de "THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME", pero realmente no está basado en ella, más bien cuenta con pequeños juegos en donde intervienen estos personajes, mejor pasemos a ver cada una de las opciones que tienes en este cartucho para Game Boy (que también saca ventaja de las cualidades del Super Game Boy como el marco).

CHISELER

Esta es la primera opción de los cinco juegos con los que cuenta este título y por cierto es de las más divertidas, se asemeja al clásico juego de Arcanoid. El objetivo del juego es destruir los bloques que están en la parte inferior, por medio de la bola que tienes que evitar que se vaya por arriba con ayuda de la plataforma que tú controlas de un lado a otro. Así, cuando eliminas todos los bloques de la pantalla, puedes ver la figura que está en el fondo.





En otras ocasiones, aparecen unas palomas que vuelan hacia los lados y eliminan todos los bloques que están a su paso y esto te ayuda a pasar a la siguiente escena más rápido.

En ciertas ocasiones aparece una rueda, la cual tienes que tocar con la bola para que pases a una rueda de la fortuna donde al azar eliges un reto en el que debes hacer un puntaje específico en algún otro de los juegos.



DJALI BOWLING





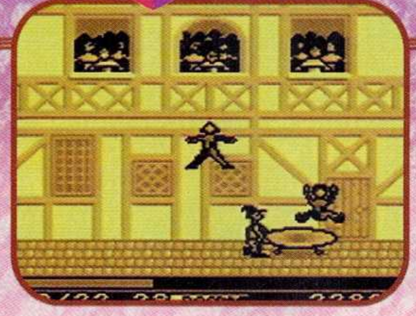


En este otro juego, es evidente que tienes que jugar boliche, pero aquí controlas una cabra que primero se mueve de lado a lado y tú tienes que fijar su posición, después seleccionas el efecto que quieres que tome (ya sea al centro o a cualquiera de los lados), después seleccionas la potencia del tiro y ¡listo! la cabra se convierte en bola y si eres bueno, puedes hasta hacer chuza, pero si logras dos chuzas seguidas aparece una chica como premio y con tres aparece el espectáculo de Can-Can.











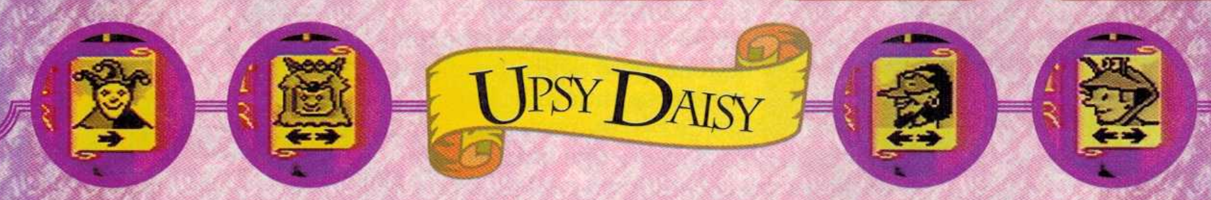
Por la sencillez de este juego, se asemeja a los primeros juegos que aparecieron con pantalla de cristal líquido de figuras fijas, aquí controlas a un personaje que está en la parte inferior y debes evitar que caigan los personajes que salen de las ventanas, para lo cual tienes que colocarte debajo de él y así éste rebote hasta que entre de nuevo en la ventana. Hay ocasiones donde tienes que pasarte de un lado a otro lo más rápido posible, para lo cual cuentas con un BOOST con el que puedes moverte mucho más rápido, pero recuerda que el BOOST es limitado, tienes que rescatar cierto número de personajes (este número aparece en la esquina inferior izquierda), al lograrlo pasas a otro nivel que es lo mismo, pero se va incrementando la cantidad de personajes que tienes que ir rescatando.



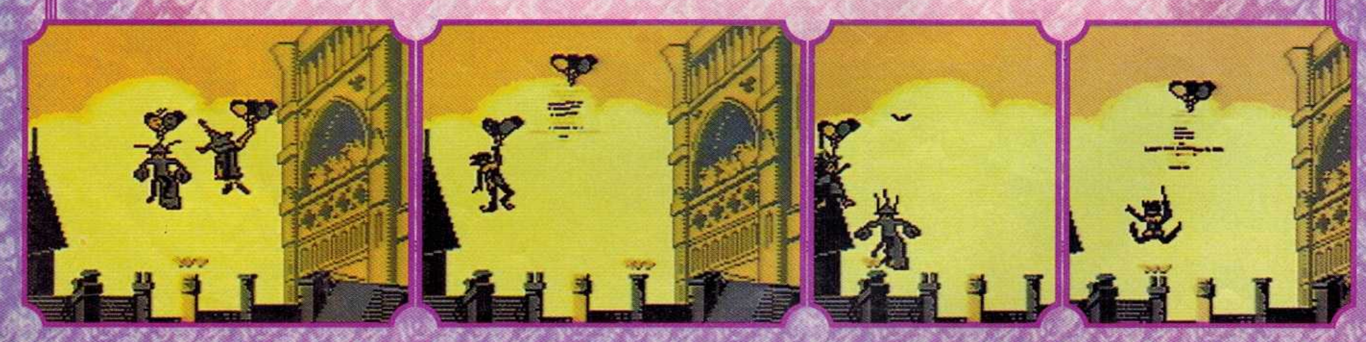


Además de los personajes que tienes que rescatar, caen otro tipo de objetos como un reloj que te da tiempo extra para lograr tu objetivo, una bolsa de oro que tienes que evitar tomarla, ya que te deja inmóvil por un instante lo que podría provocar que pierdas algunos de los personajes que estás rescatando y una flecha que incrementa el BOOST para moverte más rápido.

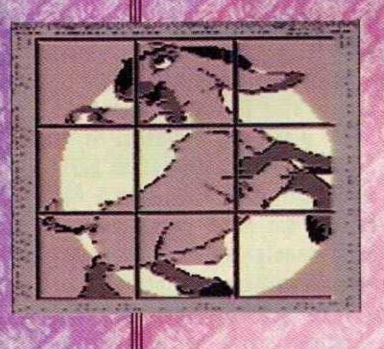


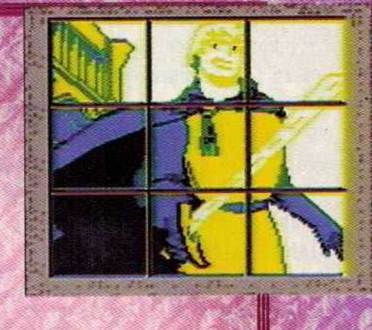


Este es el cuarto juego de este cartucho donde puedes seleccionar de entre estos cuatro personajes y el objetivo es simple: tienes que tronarle los cinco globos al oponente, para lo cual tienes dos opciones. Una es estirando el brazo de tal forma que toques sus globos cuando esté a tu lado y la otra es girar con todo tu cuerpo de tal manera que toques los globos del oponente, tienes que derribarlo por dos ocasiones para enfrentarte a otro oponente.

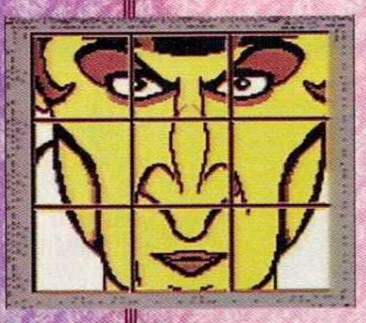
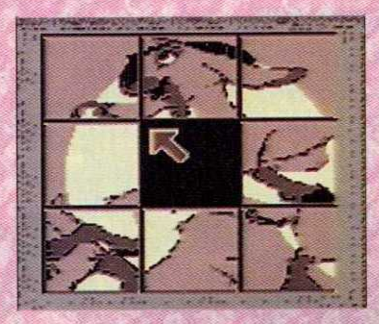


Picture Puzzle





Como su nombre lo indica, este juego se trata de armar unos sencillos rompecabezas que son dibujos de los personajes de la película, obviamente lo mejor es comenzar por armar la parte superior, pero cuentas con bastante ayuda, ya que puedes estar checando en el momento que quieras, cómo tiene que quedar la figura al final (tienes un tiempo límite para lograrlo), pero además puedes presionar Select para que se arme la figura automáticamente, claro que así no obtendrás ningún punto.

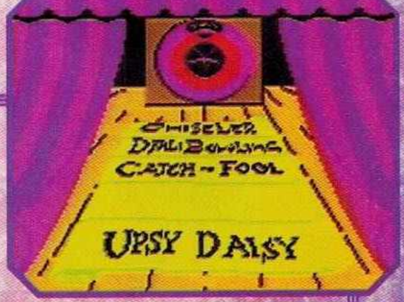








Fun Fair





Este no es en sí otro juego, más bien es una combinación de todos, ya que si logras hacer un muy buen puntaje en cualquiera de los juegos que ya revisamos, te dan una especie de password para entrar a esta opción donde tienes que pasar situaciones específicas en los diferentes juegos.

Como te puedes dar cuenta, no es exactamente uno de los mejores juegos para adolescentes, pero puede ser del gusto de los niños, sobre todo por los personajes de la película.

ARCADIAS

Por fin CAPCOM se decidió a lanzar el ya tan esperado Street Fighter III: "The New Generation" y es que después de la fiebre que causó el Street Fighter II, todos nosotros (los fanáticos de S.F.) nos moríamos por la siguiente versión; pero por primera vez en la historia de los videojuegos, entre la segunda y tercera parte de un juego, aparecieron varios basados en la secuela, pero que crearon toda una leyenda en los videojuegos y prueba de esto son las versiones intermedias que fueron Street Fighter II: "Champion Edition", donde ya puedes seleccionar al mismo personaje, Street Fighter II: "Hyper Fighting" con nuevos poderes y mayor velocidad, Super Street Fighter II: "The New Challenger" donde 4 nuevos personajes se unen al torneo y se le da un apariencia nueva a todo el juego (por cierto, con este título estrenaron el CP SYSTEM II) Super Street Fighter Turbo, aquí hace su aparición Akuma, Street Fighter: "The Movie" (nada que ver, pero cuenta); Street Fighter Zero, una especie de pre-secuela,aquí todo se desarrolla cuando eran jóvenes, con nuevo "look" y técnicas de juego. Street Fighter Zero 2, con nuevos personajes. Street Fighter Zero 2 Alpha, con una nueva opción para jugar en equipo de dos personajes y por último Street Fighter EX, con gráficas poligonales, si no te has dormido con todo este rollo, te vas a explicar cuánto tiempo estuvimos esperando este juego.

De entrada, en Street Fighter III después de seleccionar personaje, te da escoger de entre tres Súper Art, que como sabes, son los poderes especiales que puedes ejecutar ya que hayas llenado cuando menos una de las barras de Súper, que están en la parte inferior de la pantalla.

KEN RYU ALEX YUN IBUKI DUDLEY



Pero además cuentas con un ataque que se marca presionando dos veces rápido, ejecutas un pequeño salto y atacas con golpe o patada.



Ya cuentas con dos tipos de salto y así abrir tus posibilidades de ataque: tienes el Normal y también otro un poco más amplio que se marca tipo X-MEN: rápidamente.



Y para recuperarte con mayor rapidez, necesitas presionar justo cuando vas a tocar el suelo y si eres derribado, recuerda que esta es una medida muy exacta y necesitas un poco de práctica.



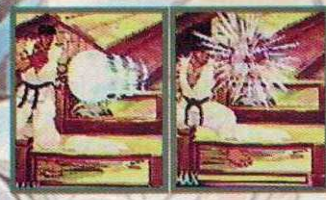
Ahora cuando se empata un combate, se pone a juicio y la decisión es por votación de tres bellas chicas.











Sin duda, una de las nuevas cualidades de este título que va a cambiar la forma de jugarlo es el BLOCKING o bloqueo de cualquier ataque, para después ejecutar lo que quieras o puedas, ya que es extremadamente rápido, pero dejémonos de preámbulos y al grano, si eres lo suficientemente rápido y presionas al frente justo cuando te conectan un ataque en el aire, por arriba o de frente, bloqueas el ataque y puedes ejecutar cualquier cosa desde un simple golpe hasta un Súper, también puedes bloquear los ataques por abajo, sólo que debes presionar abajo en el control, pero esto no son los COUNTERS de Street Fighter Zero, ya que esto sólo bloquea el ataque y necesitas marcar rápido otro movimiento si quieres contraatacar. Ahora puedes ir al ataque, pero necesitas dominar este movimiento y lo puedes utilizar también para los poderes especiales.



Esta escena es la de Alex, es la capital del mundo New York: sólo que seleccionaron un barrio un poco descuidado. Aquí vemos a Necro, jalando a Alex y seguramente se te hará familiar.

ELENA

ORO

Ahora las escenas miden más de una pantalla de alto y cuando le conectas al oponente un ataque que lo eleve, el scroll se mueve para dejarte ver la parte alta del escenario.



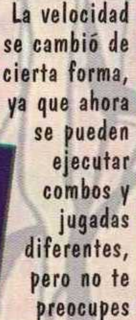
Este es el escenario de Ibuki el personaje con los combos más espectaculares, pero en la foto es sometida por Dubley (el inglés que llega al encuentro en limusina y hasta con mayordomo), después vemos a Alex, también en la escena de Ibuki y como verás de round a round las escenas cambian de apariencia y hasta totalmente.







Si logras vencer al oponente con un Súper Art, aparece un resplandor en el fondo de la pantalla muy al estilo del Super Street Fighter II.



NECRO SEAN



La velocidad se cambió de cierta forma, ya que ahora se pueden ejecutar combos y jugadas diferentes, pero no te preocupes ya que algunos de los clásicos combos aún funcionan, pero si quieres ser de los mejores, es necesario que pruebes las nuevas combinaciones, hasta esas que en los juegos anteriores no se podían.





Sin duda Sean tubo un excelente maestro, checa cómo ejecuta su ataque.



La animación del juego es estupenda, tanto en los personajes como en los escenarios, qué te parece Inglaterra con lluvia.





Esta es Elena, demostrando su habilidad con las piernas en el rostro de Yang, que por cierto al parecer pelea en patines.

El peleador más bizarro es Oro, al que le falta un brazo, pero no te confíes, ya que eso no es ningún problema para ponerse al tú por tú con cualquiera de los oponentes.



Además de los personajes a seleccionar, te enfrentas a un jefe final que se llama Gill y la pelea se desarrolla en en un extraño lugar del Mar Mediterráneo, por cierto la animación del oleaje que se ve al fondo es estupenda. Gill se mueve bastante rápido, tiene poderes que te lanza y por ejemplo, un poder de Ryu no podrá detenerlo a menos de que sea un Súper Art, por otro lado el jefe está como dividido en dos lados, si te ataca con el rojo te quema y con el otro te congela.





Ahora cuando ejecutas un Súper Art, el fondo cambia como se ve en la foto.



Y ahora el juego cuenta con un Zoom Out y Zoom In en ciertos momentos, como los Súper Arts.



Pero esto es tan solo, uno de los juegos que CAPCOM está lanzando y en el que utiliza su nuevo sitema de para Arcadia llamado CP SYSTEM III y seguramente no hemos visto lo mejor. Por el momento sólo nos dieron 3 páginas para este artículo y seguramente hay muchas cosas que faltaron, pero tal vez más adelante veremos más acerca de este excelente título.





EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL

club net

Hemos recibido mucha correspondencia donde nos preguntan cosas muy variadas acerca de Internet, entre ellas: ¿Qué onda con la página de Club Nintendo? ¿Por qué no ponemos direcciones de lugares que tengan que ver con videojuegos? o ¿Por qué no damos un Curso Nintensivo de programación de páginas de Internet? ¿Por qué no ponen una página que hable de las intimidades de Gus en la red?... Debido a que se han portado bien, les tenemos buenas noticias; en el orden en que están las preguntas:

R1. Ya casi (al igual que pasó con el Project Reality-NU64-N64).

R2. Ya tenemos la sección Club-Net.

R3. Sshhh! es un secreto y nadie debe saberlo, pero ya casi está.

R4. Vamos a hablar un poco de HTML en estas páginas que están dedicadas a todos aquellos lectores que no saben bien qué onda con esto, pero que quieren aprender y sacar algo bueno del tiempo de lectura que invierten en esta revista.

Para empezar, HTML quiere decir Hyper Text Mark-up Language y es el lenguaje de programación de páginas para el Web. También es muy importante decir que el concepto que muchos tienen sobre Internet es sólo el de las páginas programadas para el WWW (o World Wide Web), pero esto sólo es la parte "bonita" de Internet y la que vamos a ver en esta ocasión. Para que puedas llevar a cabo lo que aquí aprenderás, necesitas un editor de texto para poder escribir tu programa (escribe tu programa y sálvalo como texto plano poniéndole la extensión htm o html), un browser (de preferencia Netscape) para poder ver el resultado de lo que hiciste y haber entrado al menos un par de veces a la red para que sepas de qué hablamos cuando hagamos referencias a las ligas, a "frames", a direcciones de correo electrónico (mejor conocido como e-mail), etc.

Nota: cuando hablemos de browser (*buscador*) nos referimos a Netscape, al explorer (¡guácala!), a Mosaic (otro malo) o a Hot Java.

.comenzando.

Todo programa de HTML esta formado de "tags" que son algo así como los comandos del lenguaje. Estos tags van a ir encerrados entre corchetes angulares ó "<" y ">". Entonces, tu programa en HTML debe comenzar así:

```
<HTML>
<!—El código de tu página—>
</HTML>
```

La primera línea de código indica que se trata de una página en HTML. Aquí puedes poner HTS, si en tu página vas a manejar bases de datos con Web-SQL; esto no lo vamos a ver ahora debido a que tendríamos que dar un curso de bases de datos y del comando select que sirve para manejarlas y eso nos llevaría mucho espacio.

La segunda línea es un "comentario" el cual no va a ser tomado en cuenta por el browser y que sirve para que tú no te hagas bolas con tu código. Para entenderle mejor, todo lo que esté entre <!— y —> no va a aparecer en el browser.

La tercera línea indica el final de tu código. Si te fijas bien, este tag tiene un "slash" o "/" después del corchete angular. Cuando veas tags con el slash, quiere decir que se está cerrando algún tag, en este caso el de <HTML> (para aquéllos que hayan programado en C o C++, es como el "}" o fin de bloque). Por cierto, al browser le da igual si escribes <HTML> ó <html> ó <HtMl> ó ... Tampoco le importa si pones todo tu programa en una sola línea, pero si lo haces así te podrías hacer bolas tú solo.

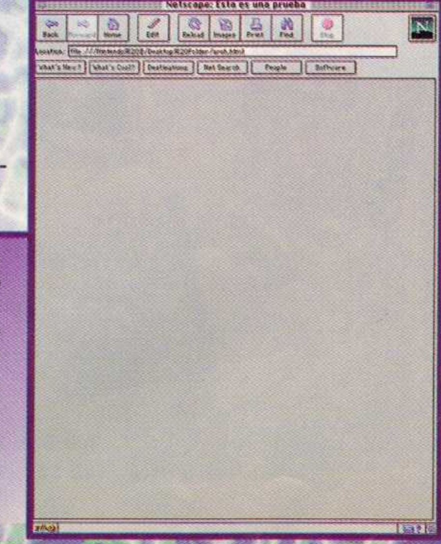
Ahora, todo programa de HTML tiene una cabeza y un cuerpo (como un muñeco de nieve):

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<!—El código de tu página—>
</BODY>
</HTML>
```

Dentro de la cabeza pueden ir comentarios (de hecho, estos peden ir donde sea) y el tag <TITLE>, este tag va a poner un título hasta arriba del browser. Veamos un ejemplo:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<!—El código de tu
página—>
</BODY>
</HTML>
```

Este código visto en tu browser va a mostrar lo siguiente:



Como ves sólo aparece el título hasta arriba del browser y el comentario no aparece.

Antes de entrar al contenido de una página, hay que decir que dentro del tag <BODY> (y que conste que es muy diferente a decir dentro de <BODY>) pueden ir parámetros para cambiar el color del fondo, de las ligas y del texto.

Si al código de arriba le cambias la cuarta línea por:

```
<BODY TEXT=999999 LINK=990000 ALINK=009900
VLINK=000099 BGCOLOR=000000>
```

verás en tu browser que la parte donde iría la página se puso negra. Esto es por el comando BGCOLOR que le pusimos color negro. El parámetro TEXT sirve para indicar el color del texto que aparecerá en tu página. LINK, ALINK y VLINK sirven para las ligas: el primero da el color de cómo se verá la liga antes de que entres en ella; el segundo indica el color de cómo se verá la liga mientras le estés haciendo click y el último indica cómo se verá la liga cuando hayas entrado en ella y luego regreses.

Aquí es bueno explicar algo acerca de los colores. Si te fijas bien, cada parámetro va seguido de 6 l dígitos. Los dos primeros indican la cantidad de rojo que quieres, los 2 siguientes indican la cantidad de verde y los 2 últimos indican cuánto de azul. Esto es porque se está trabajando en RGB (Red, Green, Blue). Para obtener los diferentes colores, hay que mezclar diferentes cantidades en los tres componentes. Por ejemplo:

El blanco se hace con 100% de Red, 100% de Green y 100% de Blue.
El morado se hace con 100% de Red, 0% de Green y 100% de Blue.
El negro se hace con 0% de Red, 0% de Green y 0% de Blue.
El amarillo con 100% de Red, 100% de Green y 0% de Blue.

¡Hey! Un momento. En la primaria me enseñaron que si juntas amarillo y azul te da verde. ?Por qué ahora me dicen que rojo y verde te da amarillo? Ambas cosas son ciertas. Lo que pasa es que RGB es diferente a CMYK (en este último, el verde no es color primario).

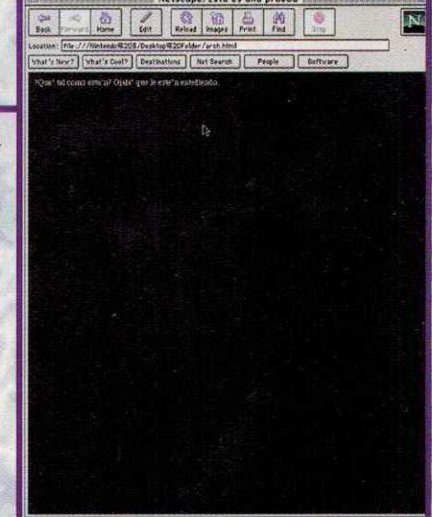
Ahora, los comandos de BODY (TEXT, LINK, etc) van a tomar valores "hexadecimales", o sea que en vez de ir de 0 a 9 como en base 10, van a ir de 0 a 15. Por lo tanto, lo dígitos hexadecimales son: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, donde A vale 10, B vale 11, C vale 12, etc. Así logras tener un total de 16777216 colores. Entonces, un Rojo al 100% sería FF.



Ya con estos conocimientos vamos a pasar a lo bueno, el contenido de la página.

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF LINK=FF0000 ALINK=00FF00 VLINK=0000FF BGCOLOR=000000>
<!—El código de tu página—>
?Que' tal como esta'n?
Ojala' que le este'n entediendo.
</BODY>
</HTML>
```

Si esto lo vez en tu browser, saldría así



Observa bien y fíjate como las dos líneas de texto salen juntas, es decir, el browser no respetó el "Enter" que diste. También existe el pequeño problema de los acentos y del signo de interrogación. Lo primero se soluciona poniendo el tag
 en donde quieras que haya un ENTER. Este tag no necesita cerrarse, o sea, no requiere de </BR> el cual no existe aunque si lo pones, el browser lo puede o no tomar como
 (depende de qué browser estés usando para visualizar tu documento). Por otra parte, los acentos y caracteres raros como la ñ los puedes poner usando algo parecido a código ASCII. Los códigos los pones después de &# y van de 0 a 256:
La á es con 225.
La é es con 232.
La í es con 237.
La ó es con 243.
La ú es con 250.

Todos estos códigos los puedes ver en la siguiente dirección: http://www-lce.cem.itesm.mx/al444352/caracteres.html.

Otros tags que están involucrados con texto son:

<CENTER>texto</CENTER> Te sirve para centrar todo aquello que esté entre ambos tags.
<H1>texto</H1> Coloca el texto con letras muy grandes.

<H2>texto</H2> Coloca el texto con letras grandes.
<H3>texto</H3> Coloca el texto con letras un poco grandes.
<H4>texto</H4> Coloca el texto con letras un poco pequeñas.
<H5>texto</H5> Coloca el texto con letras pequeñas.
<H6>texto</H6> Coloca el texto con letras muy pequeñas.
<FONT SIZE=+5 COLOR=FF0000>texto</FONT> En SIZE pones el tamaño de letra en pixeles y en COLOR el color que quieres poner lo que vaya entre ambos tags.
Veamos un ejemplo:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><H1> Bienvenidos</H1></CENTER>
<BR>
<H2>Men&#250</H2>
<BR>
Opci&#243n A.<BR>
Opci&#243n B.<BR>
Opci&#243n C.<BR>
Opci&#243n D.<BR>
Opci&#243n E.<BR>
Opci&#243n F.<BR>
<BR>
<H6><FONT COLOR=FF0000>Advertencia:</FONT>No
lea esto</H6>

</BODY>
</HTML>
```



¿No crees que sería mejor tener las opciones numeradas? Para ello existen los siguientes tags:

<MENU></MENU> Que sólo te recorre tu lista de opciones a la derecha.
<OL></OL> Funciona igual que <MENU>
<LI> Le coloca una bolita a cada opción si estás usando <MENU> o le pone números si usas <OL>

Ejemplo:

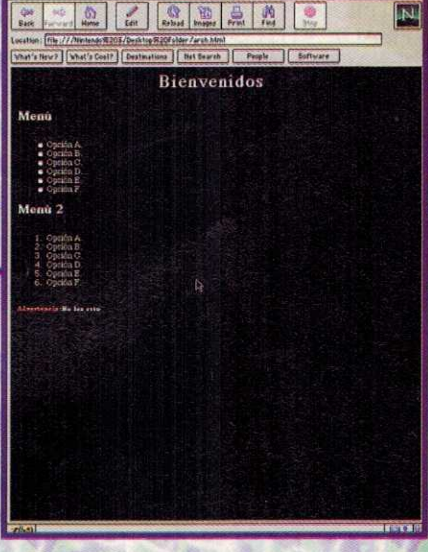
```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><H1> Bienvenidos</H1></CENTER>
<BR>
<H2>Men&#250</H2>
<BR>
<MENU>
<LI>Opci&#243n A.<BR>
<LI>Opci&#243n B.<BR>
<LI>Opci&#243n C.<BR>
<LI>Opci&#243n D.<BR>
<LI>Opci&#243n E.<BR>
<LI>Opci&#243n F.<BR>
</MENU>
<H2>Men&#250 2</H2>
<BR>
<OL>
<LI>Opci&#243n A.<BR>
<LI>Opci&#243n B.<BR>
<LI>Opci&#243n C.<BR>
<LI>Opci&#243n D.<BR>
<LI>Opci&#243n E.<BR>
<LI>Opci&#243n F.<BR>
</OL>
<BR>
<H6><FONT CO-
LOR=FF0000>Ad-
vertencia:</FONT-
>No lea es-
to</H6>

</BODY>
</HTML>
```

www.tip.com

Si quieres que un texto esté parpadeando, colócalo entre los tags <BLINK> y </BLINK>.
Esto usalo si necesitas llamar la atención de algo, pero no abuses ya que luego se vuelve molesto y puede provocar que tu página sea cargada lenta.



Ahora sí se ve mejor.



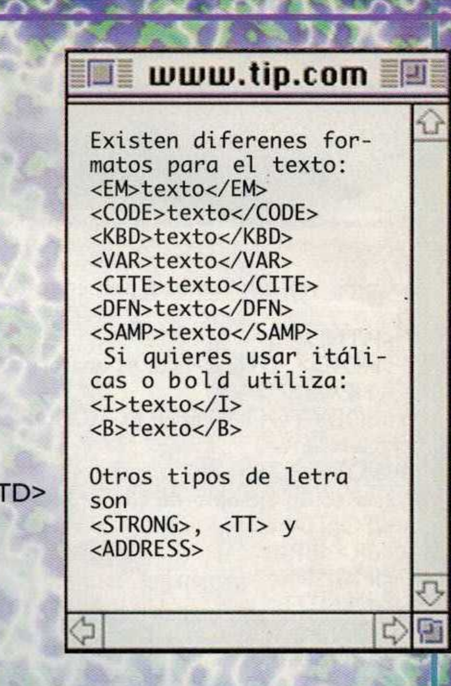
Imagínate que organizaste un concurso y necesitas poner a los ganadores en tu página. ¿A poco no se vería mejor tenerlos bien ordenaditos en una tabla?

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo de Tablas</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><FONT SIZE=10 COLOR=FF0000>TOPS</FONT></CENTER>

<TABLE BORDER=4 CELLPADDING=4 CELLSPACING=4 WIDTH=100%>
        <TR>
         <TH WIDTH=25% BGCOLOR=000000>Rango</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Nombre</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Pista</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>Tiempo</TH>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=CENTER>1</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=LEFT>Toad</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=RIGHT>1' 51" 10</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>2</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Mario</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 11</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>3</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Luigi</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 12</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>4</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Wario</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 13</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>5</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Bowser</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 14</TD>
        </TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```





Este elemento de HTML es bastante complejo, así que mejor se los dejamos a ustedes para que le entiendan... ¡no!, no es cierto. Una tabla tiene renglones y columnas. En HTML los renglones se definen entre <TR> y </TR>. A cada renglón hay que ponerle sus columnas, las cuales van entre <TD> y </TD> para texto normal o entre <TH> y </TH> para texto en negrillas o bold. Dentro de <TH> ó <TD> hay comandos como ALIGN que alínea el texto a la izquierda, lo pone en el centro o lo pega al lado derecho; otro comando es WIDTH con el que se le dice qué porcentaje de la tabla va a ocupar esa columna.

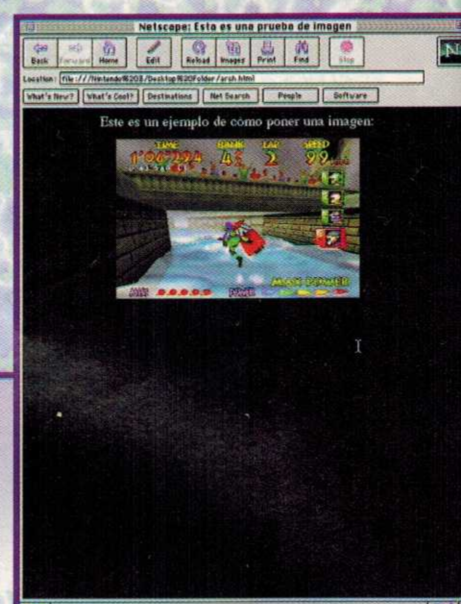
Todo lo anteror debe ir dentro de los tags <TABLE> y </TABLE>. Dentro de este tag también van los siguientes comandos:
CELLPADDING es el espacio alrededor del elemento de la tabla.
CELLSPACING es el ancho de las líneas de separación entre renglones y columnas.
BORDER es el ancho del marco.
WIDTH y HEIGHT indican la cantidad de espacio que va a ocupar toda la tabla. Puede venir en porcentaje (como en este caso, se le está diciendo que ponga la tabla de manera que ocupe el 100% de la longitud del browser) o en pixeles.
Dentro de las columnas del segundo renglón del ejemplo está el comando BGCOLOR=303030 con el que se le indica al browser que el fondo de ese cuadro lo cambie por un gris oscuro. Esto lo puedes usar para hacer que algo resalte o para cuestiones de diseño.

En realidad no es difícil usar tablas, sólo se necesita tener el "esqueleto" de una de ellas y cuando quieras usar una, únicamente hay que insertar el texto o incluso imágenes. Además ayudan mucho al diseño de una página. Más adelante veremos otro ejemplo.



Como vez, esto se está poniendo bueno. Ahora veamos cómo poner imágenes. El tag <IMG> sirve para esto y se usa así:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba de imagen</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>
<CENTER>
<FONT SIZE=5>
Este es un ejemplo de c&#243mo poner una imagen:
</FONT>
<BR><BR>
<IMG SRC="imagen.jpg">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

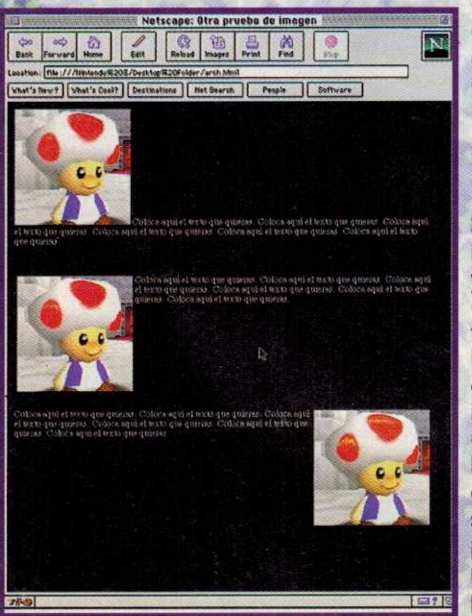


La línea <IMG SRC="imagen.jpg"> indica al browser que coloque una imagen la cual se llama "imagen.jpg" y está en el mismo directorio donde está tu archivo de HTML. Aquí es importante hacer un alto para remarcar algunos aspectos:
1. Las imágenes que puedes meter deben ser de tipo "JPG" o "GIF".
2. Dentro del tag de <IMG> pueden estar los comandos ALIGN y BORDER. El primero puede llevar los valores LEFT o RIGHT, y el segundo toma valores de 0 al número que quieras. Ej:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Otra prueba de imagen</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<IMG SRC="imagen.jpg" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quie-
ras.<br><br><br><br>

<IMG SRC="imagen.jpg" ALIGN="LEFT" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quie-
ras.<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
```




```
<IMG SRC="imagen.jpg" ALIGN="RIGHT" WIDTH=145 HEIGHT=145>
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quieras.
Coloca aqu&#237 el texto que quieras. Coloca aqu&#237 el texto que quie-
ras.<br><br><br><br><br><br><br><br>

</BODY>
</HTML>
```

Si observas, bien después de la primera imagen el browser coloca el texto a la misma altura donde termina la imagen. Tal vez quieras tener una imagen al lado y escribir texto que quede junto a la foto. El comando ALIGN te sirve para esto (observa las dos últimas imágenes) aunque es más conveniente hacerlo con tablas. Por otra parte, hemos puesto dos nuevos comandos que son WIDTH y HEIGHT; con esto le indicamos al browser el tamaño en pixeles de la imagen que estamos poniendo, así él reservará el espacio necesario para desplegar la imagen y podrá calcular la posición del texto más rápido. Esto es, más que nada, un aspecto de buena programación, ya que si no pusiéramos estos comandos, el browser desplegaría todo el texto y cuando acabe de cargar la imagen tendría que colocar otra vez el texto y se perdería tiempo. Estos comandos también te sirven para escalar una imagen, aunque no es muy recomendable que los utilices para esto, ya que el navegador gasta tiempo en calcular el valor de los pixeles; mejor utiliza una imagen que hayas escalado antes. El comando BORDER lo explicaremos más adelante, cuando lleguemos a ligas.

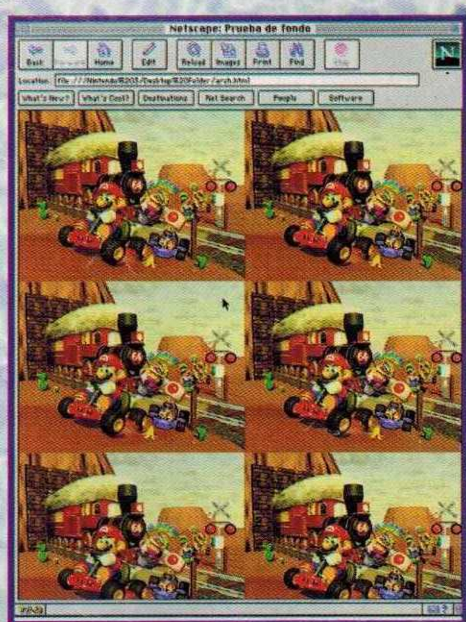


¡Hey! Una duda. ?Cómo le hago para que mi imagen tenga animación? Ese tipo de imágenes son un formato especial de GIF. Necesitas hacer todos los cuadros de animación de tu imagen y luego con un paquete especial los juntas y ya tienes tu animación. Otra cosa que también puedes hacer con GIFs es ponerle transparencia a tus imágenes. Si observas, el fondo de tu página lo puedes ver en aquellas partes de tu dibujo que no tienen nada.

Otro de los comandos que va dentro del tag <BODY> es BACKGROUND y te sirve para poner una imagen como fondo en tu página:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Prueba de fondo-
</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCO-
LOR=000000 BACKGROUND="fon-
do.jpg">

</BODY>
</HTML>
```



Estamos dejando el comando BGCOLOR para que el fondo quede negro en lo que el navegador carga la imagen del fondo, la cual la va a repetir varias veces para que cubra todo el espacio que ocupa tu página.

Ha llegado el momento de entrar al siguiente tema que son las ligas y con ello vamos a explicar algo acerca de los "paths".

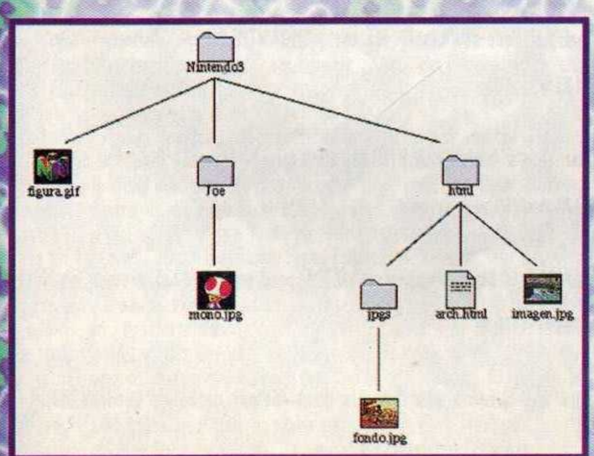


Toda buena página debe tener ligas, ya sea a otras partes de la misma página, a páginas que son parte de la página principal, a archivos o a otros lugares en el WEB. Estas ligas aparecen subrayadas (si no has configurado tu browser de otra manera) y al posicionar el Pointer en ellas, éste cambia de la flechita a una manita. Una liga se establece así:

<A HREF="path">Lo que quieras</A>

En la parte de "Lo que quieras" puedes poner texto o imágenes y cuando alguien le dé click a esta parte, el navegador desplegará el contenido de path. Cuando hay texto dentro del tag <A> y </A>, éste aparece subrayado. Pero ¿qué pasa con las imágenes? Ellas aparecen con un marco del color que hayas puesto las ligas (en LINK de <BODY>). El grosor de este marco lo controlas con BORDER (el que dejamos pendiente antes); si le pones 0, entonces no aparecerá ningún marco alrededor de la imagen.

Nuevamente, es necesario hacer un alto. Un Path puede ser el nombre de una imagen, página o archivo que puede estar precedido o no de nombres de directorios y también puede ser una dirección de Internet.



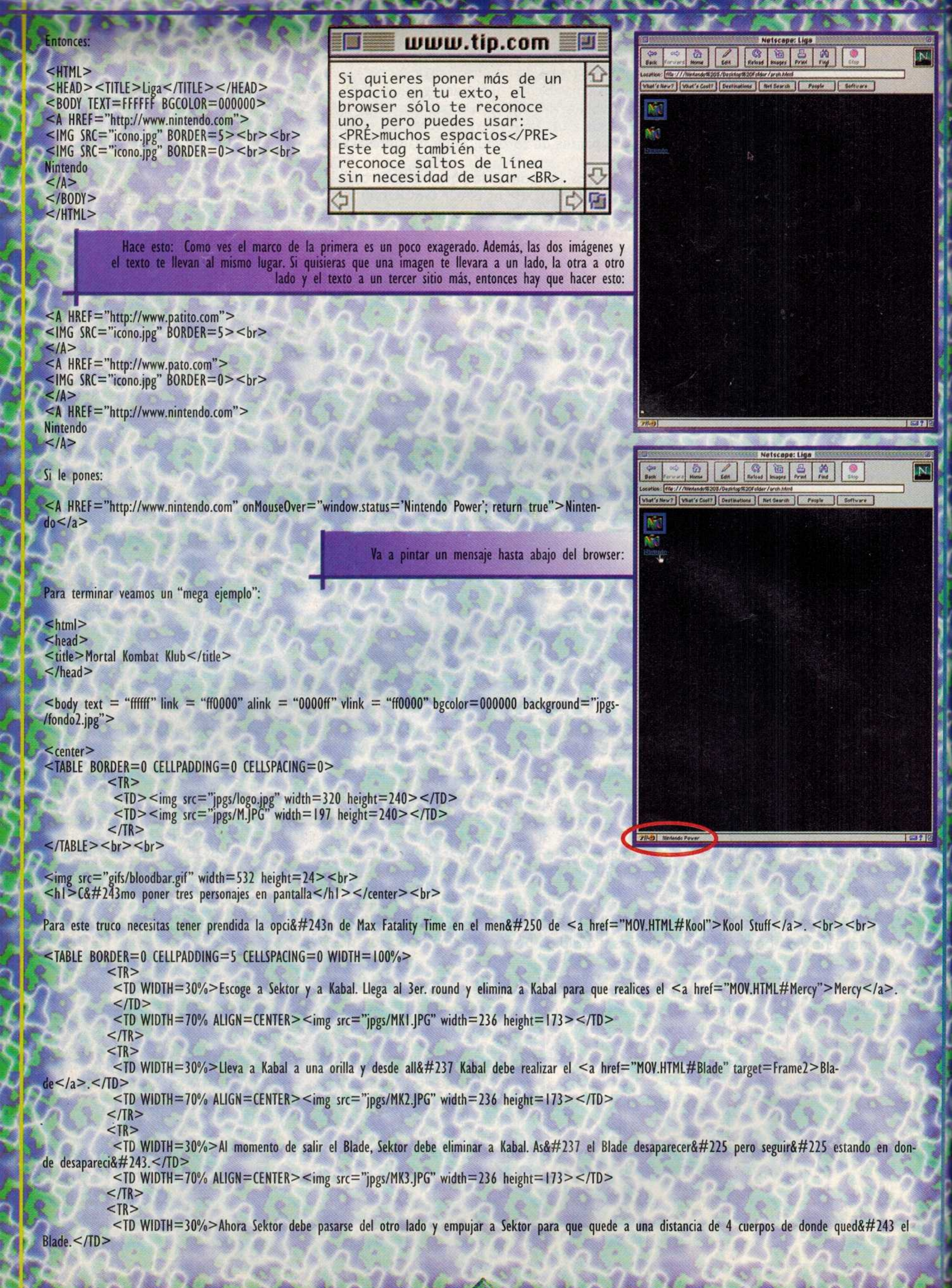
Ejemplos:

"imagen.jpg" Le estamos indicando al navegador que la imagen se encuentra en el mismo directorio en donde está el documento que la manda llamar.

"jpgs/fondo.jpg" Aquí le indicamos al navegador que la imagen está en un directorio llamado "jpgs" y que este directorio está en el mismo lugar donde está el documento.

"../figura.gif" Ahora, la imagen está un directorio atrás de donde está nuestro documento.

"/Nintendo3/Joe/mono.jpg" Con la / le decimos al navegador que busque la imagen en ese directorio, sin importar donde está nuestro documento. Es como si pusiéramos http://www.patito.com ya que el navegador va a ir a esa dirección sin importar dónde estemos.



Entonces:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Liga</TITLE></HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>
<A HREF="http://www.nintendo.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=5><br><br>
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=0><br><br>
Nintendo
</A>
</BODY>
</HTML>
```

www.tip.com

Si quieres poner más de un espacio en tu exto, el browser sólo te reconoce uno, pero puedes usar: <PRE>muchos espacios</PRE> Este tag también te reconoce saltos de línea sin necesidad de usar
.

Hace esto: Como ves el marco de la primera es un poco exagerado. Además, las dos imágenes y el texto te llevan al mismo lugar. Si quisieras que una imagen te llevara a un lado, la otra a otro lado y el texto a un tercer sitio más, entonces hay que hacer esto:

```
<A HREF="http://www.patito.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=5><br>
</A>
<A HREF="http://www.pato.com">
<IMG SRC="icono.jpg" BORDER=0><br>
</A>
<A HREF="http://www.nintendo.com">
Nintendo
</A>
```

Si le pones:

```
<A HREF="http://www.nintendo.com" onMouseOver="window.status='Nintendo Power'; return true">Ninten-
do</a>
```

Va a pintar un mensaje hasta abajo del browser:

Para terminar veamos un "mega ejemplo":

```
<html>
<head>
<title>Mortal Kombat Klub</title>
</head>

<body text = "ffffff" link = "ff0000" alink = "0000ff" vlink = "ff0000" bgcolor=000000 background="jpgs-
/fondo2.jpg">

<center>
<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=0 CELLSPACING=0>
        <TR>
         <TD><img src="jpgs/logo.jpg" width=320 height=240></TD>
         <TD><img src="jpgs/M.JPG" width=197 height=240></TD>
        </TR>
</TABLE><br><br>

<img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br>
<h1>C&#243mo poner tres personajes en pantalla</h1></center><br>

Para este truco necesitas tener prendida la opci&#243n de Max Fatality Time en el men&#250 de <a href="MOV.HTML#Kool">Kool Stuff</a>. <br><br>

<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=5 CELLSPACING=0 WIDTH=100%>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Escoge a Sektor y a Kabal. Llega al 3er. round y elimina a Kabal para que realices el <a href="MOV.HTML#Mercy">Mercy</a>.
         </TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK1.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Lleva a Kabal a una orilla y desde all&#237 Kabal debe realizar el <a href="MOV.HTML#Blade" target=Frame2>Bla-
de</a>.</TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK2.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Al momento de salir el Blade, Sektor debe eliminar a Kabal. As&#237 el Blade desaparecer&#225 pero seguir&#225 estando en don-
de desapareci&#243.</TD>
         <TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK3.JPG" width=236 height=173></TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=30%>Ahora Sektor debe pasarse del otro lado y empujar a Sektor para que quede a una distancia de 4 cuerpos de donde qued&#243 el
Blade.</TD>
```

```
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK4.JPG" width=236 height=173></TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=30%>Realiza el <a href="MOV.HTML#Anim" target=Frame2>Animality</a> de Sektor y al aterrizar, &#233ste tocar&#225 el Blade.</TD>
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK5.JPG" width=236 height=173></TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=30%>Cuando Sektor se recupere, golpea a Kabal y tendr&#225s 3 cuerpos en pantalla.</TD>
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK6.JPG" width=236 height=173></TD>
</TR>
</TABLE><br><br>

<center><img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br>

<h1>C&#243mo hacer que Kabal deje su silueta en el escenario.</h1></center><br>
Aqu&#237 es necesario tener Enable Pause en <a href="MOV.HTML#Kool" target=Frame2>Kool Stuff</a> y Quick Finish en <a href="MOV.HTML#Kool">Kooler Stuff</a>.<br><br>
<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=5 CELLSPACING=0 WIDTH=100%>
<TR>
<TD WIDTH=30%>Golpea a tu oponente hasta que su energ&#237a quede en <font color=ff0000>Danger</font></TD>
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK8.JPG" width=236 height=180></TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=30%>Realiza el <a href="MOV.HTML#Blade" target=Frame2>Blade</a> y justo cuando &#233ste toque a tu oponente y se escuche el sonido de <font color=ff0000>FINISH HIM!</font> presiona start para poner pausa.</TD>
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK9.JPG" width=236 height=180></TD>
</TR>
<TR>
<TD WIDTH=30%>Mant&#233n presionado cualquier bot&#243n y quita la pausa. As&#237 lograr&#225s que Kabal realice el movimiento final y su silueta quede en el escenario.</TD>
<TD WIDTH=70% ALIGN=CENTER><img src="jpgs/MK10.JPG" width=236 height=180></TD>
</TR>
</TABLE><br><br>

<center><img src="gifs/bloodbar.gif" width=532 height=24><br></center>

<font color=ffff00>
Si tienes alguna duda de c&#243mo realizar estos bugs, env&#237anos un mail con tu duda y te responder&#233mos lo m&#225s pronto posible para hacerte m&#225s bolas o para aclarar tu duda.<br><br>

O tal vez tengas alg&#250n bug que quieras compartir con nosotros. Si es as&#237, cont&#225ctanos por mail explic&#225ndonos claramente el modo de realizar el o los bugs.<br>
Si nos funciona, lo pondremos con fotos y toda la cosa, adem&#225s de incluir tu nombre para que todo el mundo sepa que fuiste t&#250 qui&#233n descubri&#243 este truco.<br>
En caso de que no nos salga, nos pondremos en contacto contigo para ver qu&#233 hicimos mal.

<br><br><hr><br>
<a href="home.html">
<img src="gifs/telnet.gif" width=32 height=21 border=0>
<br><font color=ff0000> Conexi&#243n a la p&#225gina principal.</font>
</a>

</body>
</html>
```

Así queda:

Si observas bien, existen algunos comandos algo raros que no hemos explicado. Desafortunadamente, el espacio es poco y no podemos seguir con esta pequeña clase de HTML. Pero no te preocupes, ya que si quieres seguir aprendiendo, puedes hacerlo entrando a cualquier página de Internet y en el menú de tu navegador entra al menú que dice EDIT. Allí utiliza View Source y el código de la página aparecerá (a menos que un hacker haya hecho algo para que no aparezca el código).

Finalmente y para concluir, las páginas de Internet no se limitan únicamente a documentos de HTML. También existe CGI y Web-SQL para crear y manipular "formas" (esas donde te piden tu nombre y dirección), Java que sirve para hacer una página más interactiva, VRML que sirve para desplegar modelos tridimensionales en el Web (Imagínate poder estar dentro de un edificio virtual, o poder observar unas ruinas en el Web) y muchas cosas más. Una buena página es aquella que integra lo mejor de la tecnología con un buen diseño. Si tú haces tu página trata de no caer en lo común (Hola me llamo Pepe. Esta es mi familia. Este es mi perro. Esta es una liga a la página de mi mejor amigo...). Esperemos que este pequeño micro curso de HTML les haya servido, y si vemos que existen más cartas pidiendo una segunda parte, entonces explicaremos los frames, algo más sobre tablas, las etiquetas en las direcciones, etc. Desafortunadamente, el espacio es poco y si te fijas, esto es una pequeña introducción y dió 8 páginas (cuando nos dimos cuenta, nos fuimos de espalda).

Te recomendamos que visites páginas en la red y que bajes su código y trates de entenderle, ya que esta es la mejor manera de aprender HTML, además de que es un lenguaje que está evolucionando mucho (existen hasta comandos matemáticos que salieron hace poco).

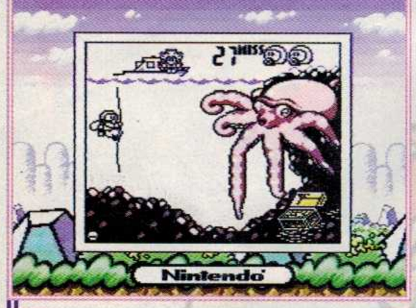
Por cierto, <HR> pon una línea horizontal en tu página. Pruébalo y usalo con WIDTH y SIZE (en pixeles).

GAME VISTAZO A:



GALLERY

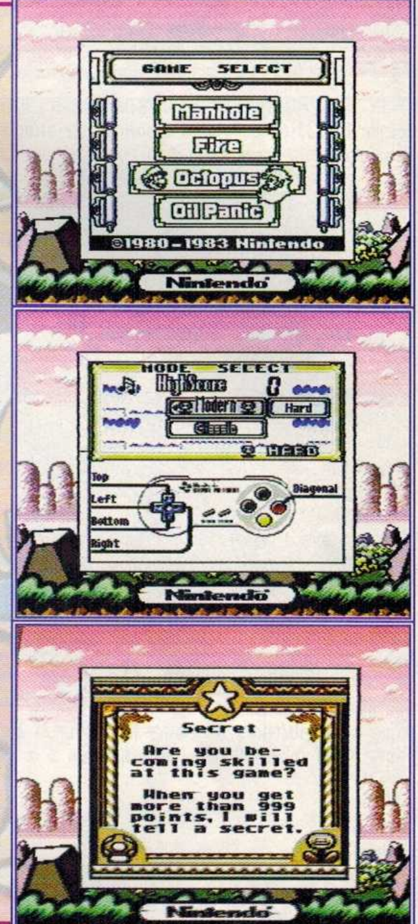
¿Tú recuerdas este tipo de juegos que aparecieron allá a principios de la década de los 80's y que eran la sensación?, pues era increíble ver que tanta tecnología cupiera tan sólo en la palma de tu mano. Nosotros no te culpamos si no los llegaste a conocer, puesto que Gus sí se acuerda muy bien de ellos y eso es igual a decir que algo es demasiado antiguo. Ok, después de los reglamentarios ataques a la persona del Sr. Rodríguez, pasemos a ver lo que vas a encontrar en este nuevo juego para el GB.
Game & Watch Gallery es el nuevo título de Nintendo para el GB (y mejorado para jugarse en el SGB) en el que encontraremos 4 de los más populares juegos de la serie de los "Game & Watch". Estos juegos son: Man Hole, Fire, Octopuss y Oil (¡Qué nombres más complejos!).



Algo interesante, es que no sólo vamos a poder encontrar las versiones originales de cada juego, sino que también podremos jugar la versión 90's de estos títulos. Las versiones nuevas no sólo presentan mejorías en cuanto a gráficos y música, pues en todos los casos hay elementos nuevos que hacen al juego mucho más divertido y con más reto que la versión original.

A decir verdad, después de jugar las versiones nuevas de cada juego, ya sólo querrás jugar los títulos clásicos por nostalgia... o por curiosidad.

Al comenzar a jugar con Game & Watch Gallery, verás una pantalla en la que podrás escoger, primero el juego que deseas jugar, después de eso podrás elegir si quieres jugar el modo clásico o el moderno y además elegir la dificultad, la cual es normal (o Game A) y difícil (Game B). En esta pantalla también tendrás la posibilidad de checar cuál es tu máximo de puntos que has logrado en ese juego. ¡Por cierto! en el número anterior hablábamos de que si lograbas más de 999 puntos en cada uno de estos juegos, pasaba algo interesante y lo interesante es que podrás seleccionar una nueva dificultad tipo "Very Hard" o lo que en español sería "Muy Difícil"; no creemos que haya mucho que agregar a este punto.



En cada uno de estos juegos, tú tienes 3 oportunidades para hacer el mayor Score posible, pero al llegar a ciertas puntuaciones, recuperas una oportunidad si es que la habías perdido antes. Aquí, por ejemplo, en el juego de Man Hole aparece un topo que te arroja un Corazón con el que tienes una oportunidad extra.



Después de terminar tus oportunidades dentro de cada uno de estos juegos, recibirás algunos consejos de los programadores para mejorar tu puntuación. En realidad los tips que recibes ahí son sencillos y muy básicos y te puedes dar cuenta de ellos desde el primer juego.



Ahora lo que todo mundo estaba esperando... el análisis a profundidad de cada uno de estos juegos.

Man Hole

Versión Clásica



Esta versión es bastante sencilla (te anticipamos que pensamos lo mismo de las demás versiones clásicas, pero para no ser muy "insistentes" en este punto, sólo lo mencionaremos ahora). Aquí tú manejas a un sujeto cuyo deber es cuidar el paso de 2 puentes, el problema es que estos 2 puentes tienen un par de hoyos cada uno y como los sujetos que pasan por ahí tienen problemas de vista o son un poco... distraídos no se han percatado de eso, así que el sujeto al que tú controlas debe cubrir los hoyos de los puentes con una tabla en el momento en que alguien quiera pasar. Obviamente al principio no tendrás muchos problemas, pues son muy pocos los caminantes que intentarán cruzar el puente, pero conforme se corre la voz de que los puentes están operando, más personas querrán pasar y por lo tanto te tendrás que mover con mayor rapidez. Los movimientos básicos del juego son arriba, abajo, izquierda y derecha (sin usar botones).

Una de las cosas en las que te tendrás que fijar muy bien para salir adelante en este juego, es en el "valor" que tienen los personajes al caminar sobre los hoyos, ya que no tienes que estar cubriéndolo mientras el gráfico del muñeco está parado sobre el hueco; para resumir: Con que sólo cubras al personaje hasta que oigas un ruido que indica que si pasó, te podrás mover para proteger a otros muñecos sin importar que él se quede algunos momentos sin protección, pues para el CPU el "ya está del otro lado".

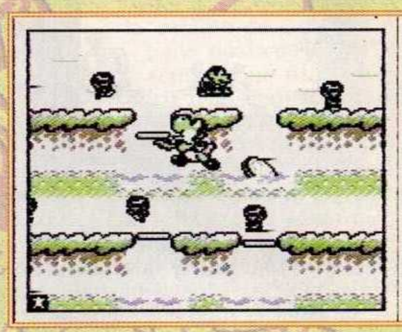


La meta en este juego, es lograr la mayor puntuación posible con un límite de 3 individuos que caigan al agua. Cuando esto pase, tu juego terminará.

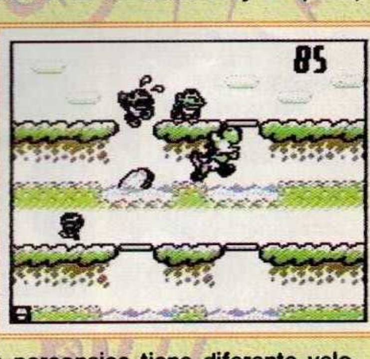


Versión Moderna

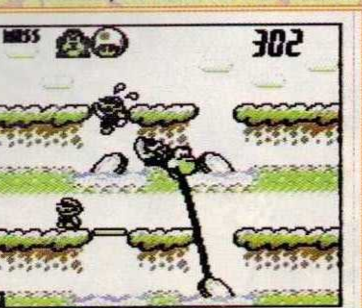
Para abreviar un poco, en esta versión tenemos los mismos problemas que con la clásica, pero con sus ligeras diferencias; para empezar, al que pusieron a trabajar fue al que no puede reclamar: Yoshi. Después de eso, alguien muy atentamente puso unas tablitas en los huecos del piso pero no las afianzó bien, por lo que al pasar alguien, las tablas se caen y queda el hueco para que al pasar alguien más, pues simplemente caiga al agua.



Como podrás ver, aunque la base del juego es la misma, el hecho de modificarla un poco lo hace -a nuestro parecer- mucho más interesante y más difícil. Como te has de imaginar, la estrategia del juego es otra, pues aquí puedes no fijarte mucho en cuanto pase alguien, porque lo protegerá la tabla, pero después Yoshi tendrá que ponerla de nueva cuenta en su lugar, para que otro personaje pueda pasar sin ningún problema. Si no estás muy ocupado, también puedes hacer que Yoshi con su lengua, proteja la tabla mientras alguien está cruzando y así esta no se caerá.



En este modo de juego verás que pasan diferentes tipos de personajes por ambos caminos, estos son algunos honguitos, también pasa Donkey Kong Jr. y de vez en cuando Mario cruza hecho la raya; cada uno de estos personajes tiene diferente velocidad, lo cual es más difícil que en la versión clásica donde todos los personajes caminan a un mismo ritmo.



Este juego tiene los mismos movimientos que en su versión original y la meta es exactamente la misma, pero como dijimos con anterioridad, a nosotros nos parece con mucho más reto este juego que la versión clásica (también nos parece de los juegos más difíciles de los que hay en este cartucho).



Versión Clásica



Los problemas comienzan cuando un edificio se incendia y la salida principal queda sellada, por lo que la única forma de rescatar a las personas atrapadas dentro del edificio es recibirlos con una camilla cuando ellos salten y así llevarlos rebotando a la ambulancia. Básicamente este es el chiste del juego, tus 2 rescatistas con la camilla se pueden mover en 3 diferentes puntos entre el edificio y la ambulancia y así ellos deberán estar en el momento indicado en el punto correcto para evitar que los individuos caigan al piso. Al principio no hay ningún problema, pues sólo son un par de monos los que saltan a la vez, pero después la desesperación hace presa de ellos y de repente se lanzan de hasta 3 y 4 monos a la vez. El secreto para triunfar en este juego es checar muy bien a los monos y su recorrido que tienen en el aire, pues sus movimientos no son uniformes (no parece un secreto muy brillante o difícil de descubrir, pero es lo mejor que puedes hacer). Al igual que el juego de Man Hole, no es necesario que mantengas la camilla en un mismo punto hasta que la víctima se comience a elevar, mejor checa el sonido y cuando oigas un ruido que indica que el mono ya cayó, te podrás mover a otra posición para ganar tiempo. Los movimientos son sólo de izquierda a derecha y tampoco utilizas ningún botón. Cuando juegas este título en difícil, deberás estar atento porque algunos sujetos comenzarán a saltar desde el primer piso y no del segundo como lo hacen normalmente.



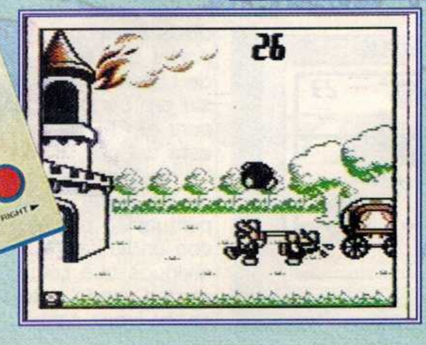
Versión Moderna



En este caso tenemos a Mario y a Luigi en una de sus múltiples chambas que se les asignan en el reino Hongo: Un par de heroicos bomberos. En este caso ellos deberán atender el llamado de emergencia acerca de un incendio en el castillo de la Princesa Peach. La técnica para rescatar a todos los personajes que se encuentran adentro es la misma que detallamos en la versión clásica del juego Fire (la de llevar rebotando a las víctimas a la carroza de emergencia), pero como en todas las versiones modernas, aquí hay más elementos nuevos que hacen el juego diferente. Para empezar, te darás cuenta que no sólo es una clase sujetos los que se arrojan por la ventana del castillo, aunque la gran mayoría son Honguitos también aparecen de vez en cuando unos Yoshis y algunos Donkeys. Esto tal vez parezca que sólo es de adorno y para quitarle la monotonía al juego, pero no es así, ya que los personajes se elevarán dependiendo su peso, es decir: Los Honguitos al rebotar se elevarán bastante, mientras que Donkey no se elevará mucho y los Yoshis son los que rebotan más o menos normal. Esto es bastante difícil y sobre todo cuando ves volar a estas 3 diferentes especies al mismo tiempo, ya que tienes que cambiar la medida que se usa en el juego clásico. Otro elemento nuevo son unas estrellas y unas bombas que aparecen de vez en cuando; las estrellas las tienes que llevar rebotando hasta la carroza para obtener puntos extras, pero la bomba la tienes que dejar caer porque si llega a la carroza, explotará y eso será como perder una oportunidad.







Versión Clásica

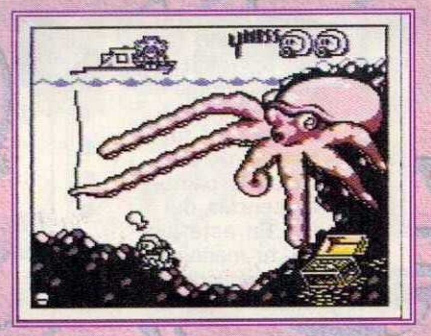
Aquí tu objetivo es el de bajar a buscar un tesoro en el mar que está protegido por un temible pulpo asesino (¡Huy! ¡Cuánta maldad!). Para eso tú conduces a un buzo que debe descender y acercarse al tesoro en cuestión para tomar parte de él y después subir a la superficie y contabilizarlo. El problema es que el tesoro es tan grande, que necesitas bajar varias veces por él, exponiéndote a los tentáculos del "temible pulpo asesino" los cuales suben y bajan sin un orden en particular. Como en los otros juegos, al principio no tienes gran problema, pues el pulpo parece medio adormilado y casi no mueve sus tentáculos, pero conforme vas haciendo más puntos, el pulpo se vuele más agresivo y es más difícil ir a tomar los premios. Como es de suponerse, si el pulpo te logra sujetar con uno de sus famosos tentáculos, perderás a uno de tus 3 valientes buzos.



Como podrás ver, realmente no hay gran ciencia en lo que es la mecánica del juego; sin embargo, este es un poco más complejo que los anteriores, pues debes cuidarte de varios elementos, como la dirección que toma cada uno de los tentáculos (pues puede cambiar, aunque sea por poco) y la altura a la que los pone el pulpo.

Octopus

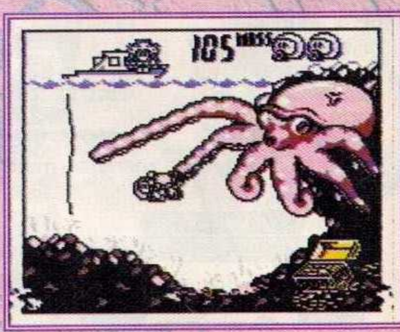
Versión Moderna

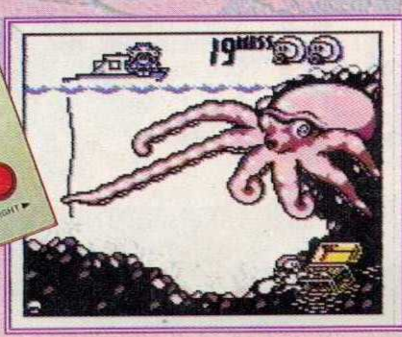


Para seguir con la tradición, te diremos que aunque la base de la trama es la misma, esta versión de Octopus tiene bastantes diferencias que hace un poco más complejo el concepto del juego. Para empezar tenemos que el protagonista es Mario, quien obligado por la princesa Peach, tiene que bajar a recuperar el famoso tesoro custodiado por el no menos famoso "temible pulpo asesino". Una de las diferencias que hay de esta versión con la clásica, es que dependiendo la cantidad del tesoro que Mario tome al bajar, los puntos aumentarán al subir a rendir cuentas.



La cuestión es que aquí hay más cosas de las que te debes cuidar y no sólo de los tentáculos del pulpo. Por citar algunos elementos, te vamos a mencionar que de repente, el susodicho pulpo se enfurece sin motivo aparente y te escupe tinta y el ser alcanzado por ella, equivale a uno de sus cariñosos abrazos. Además de eso, los problemas no son generados solamente por el pulpo, pues si eres muy ambicioso y tomas bastantes piezas del tesoro, Mario perderá un poco (o mucho, depende) de velocidad, lo que lo convierte en una presa fácil del molusco cefalópodo y para evitarlo, Mario puede arrojar parte de su botín y así recuperará un poco de su agilidad, aunque vale la pena recordar que entre mayor sea el riesgo, es equivalente la recompensa.





Versión **Clásica**



La versión original de este Game & Watch era de los modelos de pantalla doble, la cual fue tratada de emular en la pantalla sencilla del GB. En este juego, tu manejas a un individuo que -junto a un ayudante no muy brillante que digamos- trata de evitar que una fuga de aceite manche el piso de su estación de servicio, pues esto puede provocar un accidente. Aquí tu deber es cachar todas las gotas de aceite que se filtren por el techo que cuidas. El problema es que tu cubeta se llena cuando le caen 3 gotas y una más de esa cantidad cuenta como si se cayera, entonces para evitar ese problema, tienes que vaciar tu cubeta sobre la de tu compañero en el piso de abajo, quien se mueve de un extremo al otro, pues se supone que no puede verte. Para eso tendrás que ser bastante cuidadoso, pues si arrojas el aceite y no lo agarra tu compañero, éste caerá sobre un par de personas que están en la parte de abajo. Lo interesante del caso, es que se manejan marcadores de "vidas" u "oportunidades" de manera independiente, es decir, puedes tirar el aceite en la parte de arriba con un marcador diferente, al que hay al manchar a las personas.

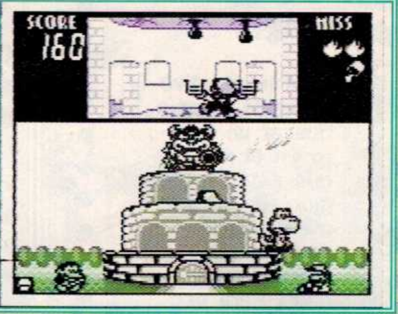






Oil Panic

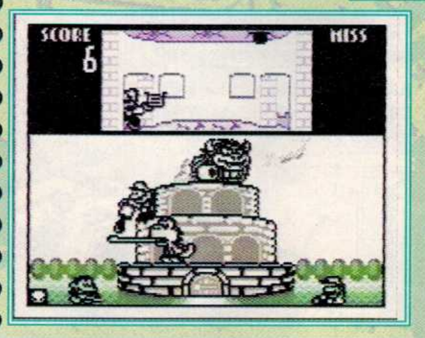
Versión **Moderna**



Ya hablamos de cuál es la base de este juego, así que lo conveniente es que mencionemos las diferencias del original con éste. Para empezar podemos decir que en la versión clásica tu personaje tiene una sola cubeta para cachar el aceite, pero aquí Mario (que es el personaje principal) tiene 2 cubetas -una en cada mano. Estas cubetas que mencionamos también se llenan con 3 gotas del aceite que filtra Bowser desde el techo del castillo, y para poder vaciarlas, necesitas arrojar el aceite a Yoshi, que se haya en la parte de abajo y también se mueve en forma muy rara. En este caso también debes cuidarte, pues a los lados del castillo se encuentran descansando muy plácidamente Luigi y Donkey y si los llegas a manchar, estos se enfurecerán bastante. La puntuación y vidas es la misma que en la versión clásica (tienes 3 oportunidades por cada pantalla), pero aquí hay un elemento que le da al juego un poco más de reto: Si arrojas a Yoshi una cubeta llena de aceite, él arrojará una pequeña flama, pero si le arrojas dos cubetas llenas de aceite, él lanzará una flama más poderosa que a su vez, hará aparecer un bloque del lado en el que él esté. Tú puedes hacer aparecer varios bloques en la pantalla dependiendo de tu habilidad y si haces que Yoshi arroje una pequeña flama de ese lado (la que aparece con una sola cubeta de aceite), podrás sacar un premio de estos cuadros, los cuales te dan una buena cantidad de puntos.
Sin lugar a dudas, Oil Panic en su versión moderna es el juego más complejo de los 8 que vas a encontrar en este cartucho.







Tal vez éste no parezca uno de esos títulos súper llamativos para el GB, pero sí es de esos de los que mejor se juegan en este sistema por su temática y simpleza a la hora de aprender las bases del juego; sin embargo también se vuelve un juego con bastante reto cuando escoges los niveles difíciles y tratas de superar tu propio récord. Vale la pena que le eches un vistazo, aunque no hayas conocido,los originales.



Nintendo®

TEMAS CON ANIMADORAS

Sí tienes de 8 años en adelante pregunta por:

FIESTA TORNEO

- EXPERTO
- VIDEOJUEGOS
- COMPETENCIA

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

- KIOS (ANIMADORAS)
- ACTIVIDADES
- MUNDO Nintendo®
- PASTEL
- PIÑATAS
- NINTENDOMENU
- PREMIOS SORPRESA PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS

CHEERLEADERS Nintendo®

SUPER MARIO

Nintendo® SPORTS

FORMA Y VIVE TU PROPIA FIESTAVENTURA

INFORMES Y VENTAS

566-36-26

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

PAGINNA 64



FIFA 64 es la versión súper mejorada de los anteriores juegos de fútbol que ha sacado EA Sports al mercado y para que sepas qué tiene de nuevo, vas a tener que leer este análisis. Ni modo, la vida es así.



Como en las anteriores versiones, aquí también cuentas con muchas opciones.



Half Lenght

La duración de un medio tiempo.



Language

Escoge entre Inglés, Alemán y Francés (Sí, quitaron el Español, qué gachos).



Match Type

Aquí eliges si quieres que sea Acción, Simulación o tipo "Arcade".

Pitch Condition

Es el tipo de clima que va desde seco hasta húmedo. También lo puedes poner al azar.



Clock

Aquí le dices a la máquina si quieres que tome el tiempo de manera continua, o que lo detenga mientras un equipo se prepara para un saque de banda o un tiro de esquina.



Fouls

El arbitraje será normal, no verán empujones o los árbitros pueden hacerse de la vista gorda.



Offsides

Puedes prenderlos o apagarlos, según tu gusto.



Injuries

Aquí se refiere si los jugadores pueden salir lastimados o no.



Time Display

Si quieres que aparezca el tiempo, deja prendida esta opción



Auto Replay

Cuando un equipo meta gol, se verá la repetición instantánea de la jugada.



Music y SFX

Prende y apaga estas dos opciones según gustes.

Ahora, ya que hayas configurado el juego a tu gusto, escoge un tipo de partido entre los cuales están uno amigable, de liga, de torneo o de playoffs. Afortunadamente, no tendrás que anotar passwords largos siempre y cuando cuentes con tu Controller Pack.



De manera similar a la versión anterior, cuentas con varias ligas de equipos entre los que están International (aquí encuentras equipos de todo el mundo), USA, Italy, England, France y Germany. Desafortunadamente, los de EA Sports no pusieron la liga mexicana; no acaban de entender que en México este deporte es muy popular y que hay equipos muy buenos de fútbol.



Antes de comenzar el partido puedes cambiar el tipo de cámara que quieras que se maneje mientras juegas. Tienes varios tipos entre los que están "Tele Cam", "Sideline Cam", "Cable Cam", "Shoulder Cam" y "FIFA 64 Cam" y no te preocupes, ya que si no te gusta la cámara que escogiste, puedes cambiarla por otra en cualquier momento del partido.



Ha llegado el momento de ver entrar a los integrantes de cada equipo a la cancha.





Aquí ya te podrás dar cuenta de que las gráficas están bastante bien realizadas y que los efectos de luz son muy buenos. También podrás darte cuenta del desgaste de la cancha.

Como todo buen juego de fútbol, los personajes festejan de maneras muy diferentes al anotar un gol.

Con respecto a la movilidad, este juego recuerda mucho la movilidad de las versiones anteriores de FIFA. Realmente no se aprovecharon las ventajas del Stick, como lo hizo la gente de Konami con el J. League Perfect Striker.

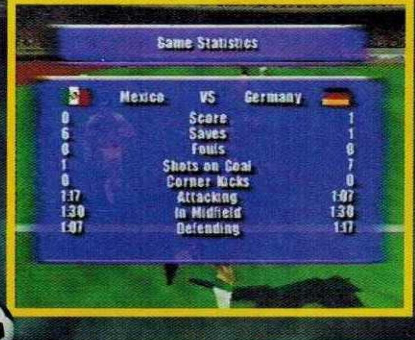


Con respecto a la repetición instantánea (además de la que es automática después de una jugada de gol), tienes la normal que no sólo te sirve para ver qué pasó, sino que también te permite ver la acción desde diferentes ángulos.



Dependiendo a qué equipo escojas, verás jugadores que sobresalen de los demás, ya sea por su velocidad o agilidad, o por su físico (los hay con el cabello muy largo o completamente rapados).



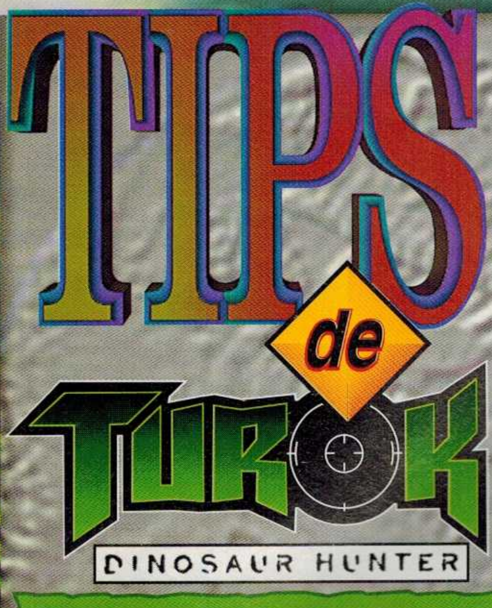


Al final de cada partido podrás ver las estadísticas del juego, el marcador, quién anotó, los fouls y quiénes fueron los infractores, las salvadas, los tiros a gol, los tiros de esquina, etc.



FIFA 64 es muy buen juego de fútbol. Las gráficas son muy buenas, los movimientos de los personajes son muy realistas y el manejo de la cámara es bueno. Sin embargo, existe un pequeño problema que se llama J. League y si nos pidieras nuestra opinión, este último sería el que se llevaría las palmas.





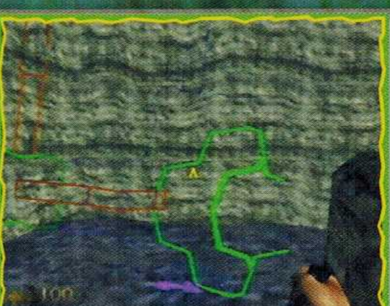
Turok es un juego muy largo y con un nivel de dificultad muy bueno. Pero con estos tips la cosa va a ser distinta, ya que si los sigues, te van a eliminar más fácilmente. Antes que nada, trata de utilizar el mapa (que lo activas con el botón L), así las cosas van a ser un poco más sencillas.

NIVEL 1

Yendo por este camino, tarde o temprano te van a eliminar... perdón, vas a llegar hasta esta parte.



Al comenzar, camina hacia el Sur y verás que hay un puente de madera. Comienza a atravesarlo y cuando llegues a la otra orilla, camina hacia tu izquierda (con



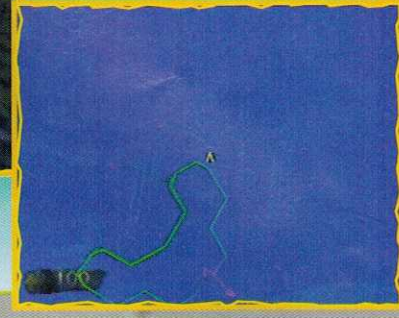


dirección al Este) y arrójate al agua. Si te sumerges un poco, podrás ver la entrada a una cueva que te llevará hasta la pistola.





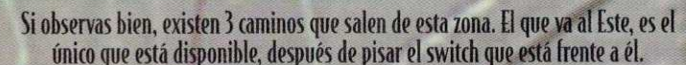
Ahora regresa y vuelve a atravesar el puente para que al llegar a la orilla, te avientes otra vez al agua pero del lado



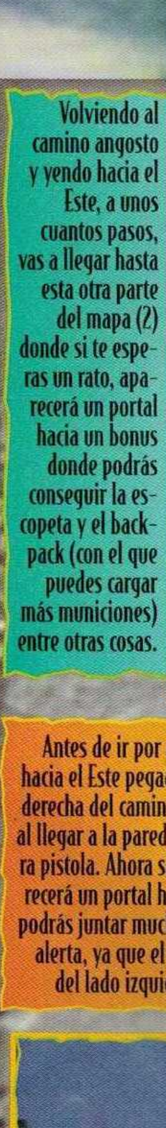
derecho (en dirección Oeste). Si te sumerges un poco, encontrarás municiones para la pistola.



Regresando al puente, continúa tu camino hacia el Sur y llegarás a una pared con forma de medio círculo. Aquí se encuentra la primera llave de este nivel.


Si observas bien, existen 3 caminos que salen de esta zona. El que va al Este, es el único que está disponible, después de pisar el switch que está frente a él.

A la izquierda de este angosto camino (hacia el Norte), existe una pared por la que puedes trepar para conseguir la segunda llave (No. 1 en el mapa).



Volviendo al camino angosto y yendo hacia el Este, a unos cuantos pasos, vas a llegar hasta esta otra parte del mapa (2) donde si te esperas un rato, aparecerá un portal hacia un bonus donde podrás conseguir la escopeta y el backpack (con el que puedes cargar más municiones) entre otras cosas.



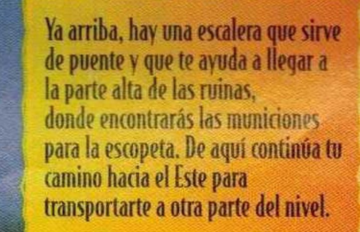
Al salir del bonus, continúa avanzando en dirección Noreste y vas a ver que el camino se hace un poco más amplio.
A tu izquierda verás que hay un tipo que se quiere pasar de listo, así que dale una lección.



Ahora por la pared que está enfrente, puedes escalar a pesar de que no tiene lianas (No.3).
Arriba encontrarás la escopeta automática, municiones y a un paisano.

Si continúas por donde venías llegarás a unas ruinas. A cada lado de ellas hay un camino que te conduce hacia arriba, en dirección al Este.

Antes de ir por cualquiera de ellos, vé hacia el Este pegado a la izquierda o a la derecha del camino (según sea el caso) y al llegar a la pared verás municiones para pistola. Ahora si esperas un rato, aparecerá un portal hacia otro bonus donde podrás juntar mucha energía. Ponte muy alerta, ya que el portal puede aparecer del lado izquierdo o del derecho (4).



Ya arriba, hay una escalera que sirve de puente y que te ayuda a llegar a la parte alta de las ruinas, donde encontrarás las municiones para la escopeta. De aquí continúa tu camino hacia el Este para transportarte a otra parte del nivel.



Al transportarte, llegarás a un pasillo que te conducirá a una parte donde tendrás que saltar de un pequeño pedazo de suelo a otro, para con ello llegar a un "Check Point" y posteriormente encontrar a un pequeño amigo, al que tendrás que regalarle unas cuantas flechas para que te permita pasar (5).



Después de pasar los escalones que se abren al eliminar al tipo de atrás, llegarás a esta parte donde si eliminas a los enemigos y esperas un poco, saldrá un portal (6).

De aquí sigue el camino que se abre y va hacia el Norte, para luego cambiar e ir hacia el Oeste. Sigue de frente (cuidándote de cualquier cosa rara que salga, obviamente) y después de escalar la pared con lianas, llegarás a un camino formado con puros troncos y que te conduce hacia la salvación, bueno más bien a un lugar donde puedes salvar tu juego siempre y cuando tengas un Controller Pack con espacio suficiente.

De este lugar parten 3 caminos formados con troncos. Hacia el Este era de donde venías, hacia el Oeste hay municiones y 2 tipos que las cuidan y hacia el Norte hay más camino todavía.



Yendo al Norte, llegarás a un pozo con lava. Elimina a los 3 tipos que están en la orilla (*) y podrás activar las losas para que formen una escalera y puedas continuar tu camino para transportarte.

Con esto hemos llegado cerca del lugar donde tomaste la primera llave, el camino que va al Sur de los 3 que salen de este lugar. Activa el switch que está enfrente de ti y tanto este camino, como el que va al Oeste quedarán accesibles.

Ahora vé por este último y al final del pasillo, hay una escalera que te conducirá a donde están 2 tipos.

TUROK

Elimínalos y si te dejas caer del lado derecho (hacia el Norte) caerás al agua (7). Espera un poco aquí y aparecerá un portal hacia el bonus donde obtuviste energía (el de las ruinas). Si de aquí vas al Oeste e inmediatamente hacia el Sur, llegarás a otra parte donde también sale un portal que te lleva al bonus de la escopeta (8). Estos bonus quedarán como los hayas dejado la primera vez, o sea, si tomaste todo entonces estarán vacíos.

Bueno, regresando a donde estaban los 2 tipos (si decidiste arrojarte al agua, hay una pared con lianas por donde te lanzaste), existe una escalera que da hacia el Sur por la que tendrás que subir para luego utilizar otra escalera que da al Oeste.

Continúa tu camino hacia el Oeste eliminando a aquéllos que no les parezca correcto que pases por allí y al llegar al 9 en el mapa, brinca hacia el Este para alcanzar el lugar donde está la llave número 3.





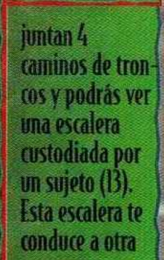
Regresa donde saltaste y de aquí vé al Noreste para que subas por las lianas, desde arriba elimines a este amigo y puedas continuar hacia la cueva que está infestada de "Leapers". Mientras disfrutas del tour por la cueva, abre bien los ojos para que encuentres energía y municiones. Aquí te recomendamos que uses el mapa, ya que es fácil perderse sin él.



Al salir, déjate caer y toma la energía que está enfrente de donde caíste.(10) Al Norte de allí hay unas ruinas (11). En el "piso" de arriba de éstas, obtienes Spirit Invensibility, con lo que no sólo tus enemigos no podrán hacerte nada, sino que además se moverán lentamente.



Al Oeste de las ruinas hay un "Check Point" (12). De aquí camina hacia el Noroeste, pasa por esta parte donde se



juntan 4 caminos de troncos y podrás ver una escalera custodiada por un sujeto (13). Esta escalera te conduce a otra

parte donde necesitas ir brincando de un pedazo de tierra a otro, con esto llegas a otro lugar para transportarte.



Al salir, avanza hacia el Oeste ignorando el camino que te conduce hacia el Sur. Toma el camino que va al Norte donde hay municiones. Siguiendo hacia el Oeste verás hacia tu izquierda que hay un pozo con agua, en el fondo hay energía. Ahora sí, regresa por donde venías y toma el camino que va hacia el Sur para volverte a transportar.





Esta vez apareces en una cueva con 3 caminos. El del Sur te da la 4a. llave, el que va al Este te conduce al Rifle de Asalto y el del Norte te transporta a otro lugar. Adivina cuál es el último que hay que tomar.

Aquí la situación cambia un poco ya que no hay mapa, pero no te preocupes aquí estamos para perderte más. Para que no dejes nada olvidado, vamos a hacer esto: cuando te digamos que camines pegado a tu izquierda, vas a imaginar que Turok tiene su mano izquierda apoyada en la pared que da a su izquierda y que va a caminar sin despegar la mano de la pared. Así aunque veas que hay un camino que da a la derecha y que tiene mil vidas, tú no lo vas a tomar en cuenta y vas a seguir caminando como vas.

Lo mismo vas a hacer cuando digamos que camines pegado a la derecha ¿ok?... Bueno, aquí vamos.



Al principio vé pegado a tu izquierda hasta que tomes energía y pases el "Check Point". Ahora cambia a la pared de la derecha y sigue así hasta que pases por donde hay energía 2 veces y luego llegues contra

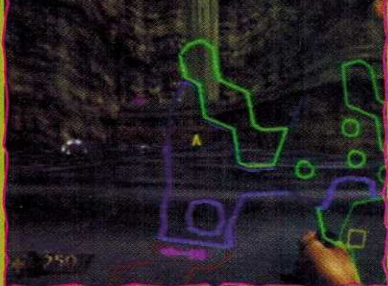


unos tipos que protegen a los llamados "Chronosceptor Piece" y que hay uno en cada nivel (de eso luego hablamos). Continúa avanzando pegado a tu derecha hasta que llegues a donde indica la foto.

Aquí vamos a hacer trampa, pero sólo por esta vez. Vé caminando derecho para que tomes municiones para el rifle y regresa a donde comenzamos a hacer trampa. Sigue yendo hacia el frente y pegado a la derecha. Con esto llegas a donde está la llave número 5 y luego la salida.



Aquí arriba vé hacia el Norte y déjate caer en el hoyo que se ve en la foto para entrar en la cueva. Sigue el camino de ésta y llegarás sin ningún



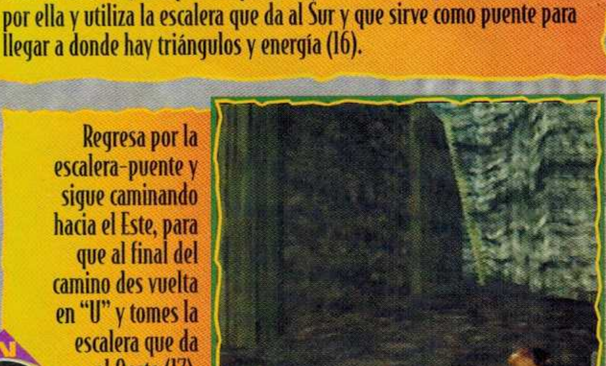
problema (excepto uno que otro escarabajo gigante) a donde hay agua. Entra en ella y nada en dirección al Este para tocar tierra y tomar

un triángulo violeta que vale por 10 de los normales. Hacia el Sur hay pequeñas islitas que tendrás que pasar brincando de una a otra hasta llegar a donde te transportas, no sin antes haber tomado la última llave de este nivel.



16
15
18
14
17

No desesperes, ya falta poco... para acabar el primer nivel, faltan 7 más. Al salir de la parte anterior, avanza hacia el Oeste y entra en el camino que te conduce al Sur, para que tomes 15 flechas "Tex" (14). Regresa y continúa tu camino al Oeste para que nuevamente entres al camino que va al Sur, donde hay un triángulo (15). Continúa tu camino al Oeste, al topar con pared hay una escalera que da al Este. Sube por ella y utiliza la escalera que da al Sur y que sirve como puente para llegar a donde hay triángulos y energía (16).



Regresa por la escalera-puente y sigue caminando hacia el Este, para que al final del camino des vuelta en "U" y tomes la escalera que da al Oeste (17).



De esta manera, llegas a la parte anterior a esta, pero a un lugar que era inaccesible. (18) Sólo elimina a los tipos malos y transpórtate hacia...


NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
64
CRASH!!
NINTENDO 64
NINTENDO 64
NINTENDO 64
STAR WARS
USA
NINTENDO LIDER MUNDIAL EN VIDEOJUEGOS



... el centro, donde utilizas tus llaves después de eliminar a este amigo.

Aquí te puedes salvar, llenar de energía y activar los portales del Nivel 2 y 3.

Nivel 2

Al comenzar el nivel, existen 3 triángulos en la parte de atrás del portal, tómalos y dirígete hacia el Sureste para que llegues a este bloque (1).

Cuando subas a él, comenzarán a salir del piso 3 columnas que te van a servir para tomar más triángulos y alcanzar la orilla de arriba donde hay municiones.

Al bajar y continuando tu camino hacia el Este, verás a un jabalí al cual si le disparas con el rifle de asalto, te va a dar más energía que si lo atacas con el cuchillo o la pistola.

De este lugar, hacia el Noroeste hay una pared con liana para que subas por ella y obtengas municiones (2).



Continúa hacia el Norte con cuidado de no caer, ya que el camino se hace un poco más angosto aquí. Llega hasta los troncos y hacia el Este hay un cuadro azul para que te transportes a otro sitio (3). Brinca el precipicio y antes de meterte en este cuadro, espera un poco y un portal aparecerá. Aquí puedes conseguir muchos triángulos, algo de energía y municiones.



Al salir, entra al warp y saldrás enfrente de un tipo que tienes que eliminar para poder obtener 4 triángulos rojos (4). Ahora bájate y regresa a los troncos.





Al ir avanzando por ellos, vas a tener que brincar varias veces por falta de troncos. Antes de que brinques la primera vez (5), colócate en la orilla, voltea a tu derecha y un poco hacia abajo verás que hay un pasillo.

Brinca hacia él y caerás en otra parte donde encontrarás a un tipo y junto a él hacia el Norte, hay una pared con enredaderas para que puedas subir.



Aparte de las flechas y la energía que encuentras, tienes que eliminar a un soldado que asecha para luego arrojarte en dirección al Norte, para caer sobre 5 triángulos y de aquí continuar tu camino por los troncos.

Ten cuidado al bajar.

Sigue por los troncos y al llegar a esta parte (6), elimina al tipo que aguarda dentro de la cueva y toma las flechas, sigue pordonde venías y al bajar de los troncos, debajo de ellos hay energía.



Revisa bien las ruinas que están junto a los troncos, ya que aquí encuentras municiones para la escopeta y triángulos (normales y rojos).







Ahora dirígete hacia el Este de las ruinas que tenían los triángulos y colócate en la orilla del precipicio (es arriesgado, pero oye, si no lo fuera no tendría chiste) si ves para abajo podrás distinguir unos troncos que llevan a tomar más triángulos (7). Al final regresarás a las ruinas.





Continúa por el camino que conduce al Norte de las ruinas, teniendo cuidado de unos tipos que caen de arriba.

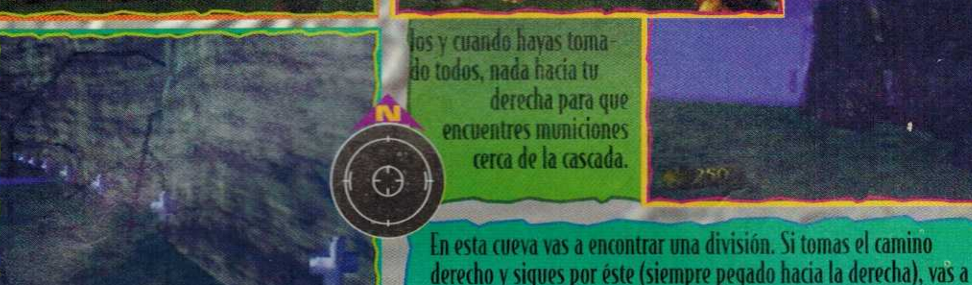
Sigue avanzando y al pasar el "Check Point", llegarás a una aldea (8) la cual está custodiada por soldados y uno que otro raptor. Elimínalos y revisa bien las cabañas, ya que en ellas hay municiones.





Ahora, hay que entrar en el agua. Entra por esta parte (9) para tomar los triángulos y cuando hayas tomado todos, nada hacia tu derecha para que encuentres municiones cerca de la cascada.

Continúa nadando pegado a la pared de la derecha, encontrarás energía (10) y posteriormente una cueva (11).



En esta cueva vas a encontrar una división. Si tomas el camino derecho y sigues por éste (siempre pegado hacia la derecha), vas a encontrar más rápido la salida. Yendo hacia la izquierda, hay 2 lugares con energía y triángulos y finalmente vas a llegar (si te queda aire) a la misma salida, no sin antes pasar por un camino con energía.
Te recomendamos nadar lo más rápido posible y no perderte, ni estar dando vueltas en el mismo lugar. Al salir llegas a una cueva con municiones y alguno que otro escarabajo gigante y al final de la cueva, si te esperas un rato verás que aparece un portal donde encontrarás mucha energía (muy arriesgado tomarla) y triangulitos.



Antes de entrar a esta toma aire, ya que el viaje será un poco largo y el juego no te muestra el mapa del interior.





Al salir del bonus, sal de la cueva y toma la llave (12).



Si decides dejarte caer de esta orilla, caerás frente a unas chozas donde hay municiones. Continúa hacia el Este y llegarás con un pequeño amigo que te pedirá unas flechas para dejarte pasar (13).

Después de aquí, si sigues avanzando llegarás a un par de ruinas. Las que están hacia el Suroeste (de donde vienes, hacia tu izquierda) tienen municiones y triángulos escondidos debajo del piso (14).



Las otras ruinas (15) te sirven para llegar a la cueva que da al oeste y que tiene municiones. Ten cuidado, ya que a veces se queda atrapado el personaje en esta pared y hay que reiniciar el juego.

Yendo al Norte te puedes grabar y siguiendo el camino llegas a otro "Check Point" y a unas ruinas donde hay flechas, triángulos y municiones (16). De aquí, vé hacia el Sur y al dar vuelta hacia el Este, ten cuidado ya que saldrán 2 de tus cuates (uno de cada lado), por lo que tendrás que preparar tus armas para eliminar al de adelante rápido y luego de atrás (17).





De este lugar, hay un camino que sube y otro que te lleva a unas ruinas, ambos van al Norte. Detrás de las ruinas (18) hay una cueva que si entras a ella y sigues el camino que lleva, llegarás a una división.



A la derecha no hay nada y a la izquierda se vuelve a dividir inmediatamente. Del lado derecho hay energía y del izquierdo está el camino que te lleva a unos triángulos y energía en la parte de arriba. Ya con esto, sal de la cueva y dirígete al camino que va hacia arriba.



Si esperas un rato aquí (19) saldrá un portal. Continuando tu camino, llegas a estas estatuas (antes de ellas, a los lados hay energía). Pasa en frente de ellas y te vas a topar con 3 caminos. Toma el de la izquierda y podrás subir por una pared con lianas.





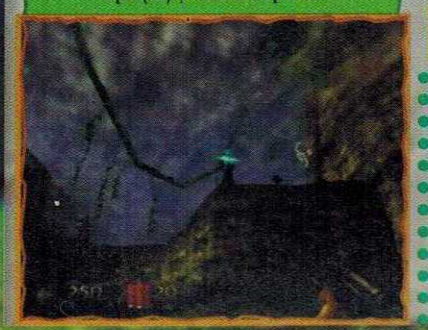
Hasta arriba hay unas ruinas donde en una de ellas hay un switch (20) que al pisarlo abre una pared que queda al Noroeste (21) y que te transporta a otro lado (al Noreste de esta ruina) donde tomas Spirit Mode (22). Ya que hayas inspeccionado bien las ruinas, vé al Sur de ellas y párate en la orilla para que te arrojes a las palmeras (23). De aquí, arrójate hacia abajo en dirección al Sur y llegarás a donde está la 2a. pieza del Chronosceptor del cual hablaremos en su momento (24).



Al Sureste de aquí hay un borde donde consigues más triángulos y energía. Regresa a las estatuas y toma el camino que te lleva a la derecha (hacia el Sur) para llegar a un "Check Point" (25).



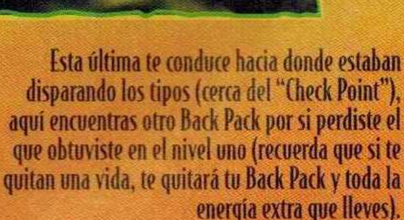
Sigue hacia el Suroeste, pero ten mucho cuidado ya que existen unos tipos que te están esperando desde las alturas. Elimínalos tratando ser lo más certero posible (26). Después de eliminarlos espera un rato, aquí (27) y saldrá un portal.



Continúa caminando por el sendero y te encontrarás con uno de esos tipos Turlin (28). Elimínalo y junto a donde salió hay 2 pozos con agua. Ambos tienen premios y uno es más profundo que otro. cuando acabes de tomar lo que encuentres, vé hacia la derecha del pozo

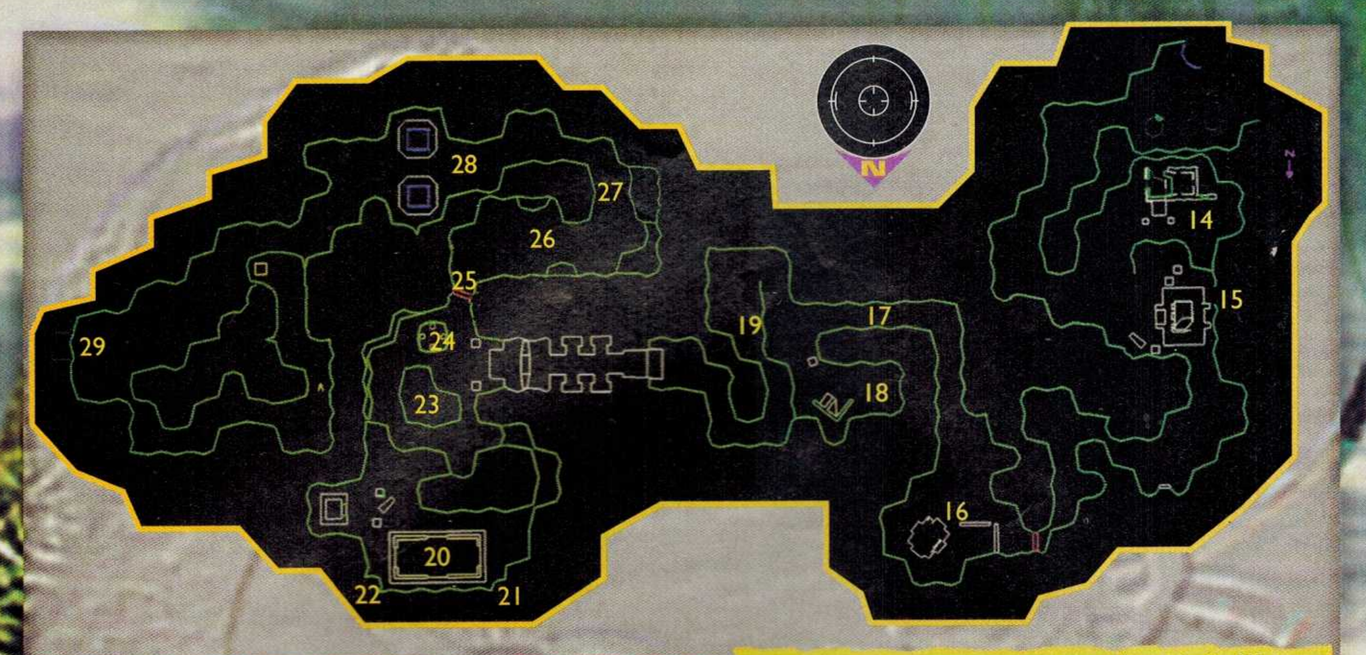


derecho (hacia el Sur) y si miras hacia abajo desde la orilla, verás un camino formado con troncos, síguelo y llegarás a una cueva no muy larga que te lleva hacia un precipicio, el cual tendrás que brincar para llegar a una 2a. cueva.



Esta última te conduce hacia donde estaban disparando los tipos (cerca del "Check Point"), aquí encuentras otro Back Pack por si perdiste el que obtuviste en el nivel uno (recuerda que si te quitan una vida, te quitará tu Back Pack y toda la energía extra que lleves).





Regresa a los 2 pozos y sigue el camino que conduce al Noreste. Al llegar a un triángulo rojo (29), espera allí y saldrá un portal (no olvides que estos bonus no se regeneran en su comienzo, así que no tomes más de lo necesario, para que así dejes algo como reserva).





Avanza hacia el Noroeste y cuando llegues al camino estrecho donde están los triángulos, tómalos y si observas bien, a tu derecha, se alcanzan a ver unas palmeras y si recuerdas lo que mencionamos en el número anterior, por lógica debe haber suelo abajo.



Si te dejas caer, verás una cueva que te llevará a un precipicio y al igual que la vez anterior, aquí también hay que brincar para alcanzar la entrada de una 2a. cueva que te conduce a la 2a. llave en este nivel.

Ahora brinca para alcanzar el lugar donde estaba el triángulo rojo. Sigue tu camino y llegarás a un warp. Al salir del warp yendo hacia el Sur, te podrás salvar. Hacia el Sureste hay más camino (hay que saltar) con triángulos (30). Vas a tener que saltar otra vez para llegar a donde hay 2 tipos. No les hagas nada, sólo acércate a ellos y las leyes de la Física harán el resto.







Sigue hacia el Este por donde venías y al final del camino, tendrás que dar vuelta hacia la izquierda para continuar tu camino al Norte, pasar el "Check Point" y luego ir al Sur, para subir hacia un nivel más alto de esta zona. Ya arriba, vé al Noroeste y llegarás a unas ruinas (32). Registra los pozos con agua para obtener municiones y dentro del templo hay un switch que abre una pared en un cuarto, junto al que tenía el switch. Con esto obtienes "Tex Armor", aunque te recomendamos no tomarla hasta que llegues al nivel 8.

Camina hacia el Este y llegarás a una desviación que va al Norte (31). Aquí encontrarás energía, pero ¡cuidado! existe una trampa que hay que esquivar con precaución.



Al Oeste de este templo hay un puente. Atraviésalo y llegarás a la entrada de una cueva custodiada por un Turlin. Elimínalo disparando desde el final del puente antes de que te vea, para que no te haga daño.



Continúa tu camino y al llegar al portal que te saca del nivel, toma el camino que conduce a la derecha de éste y obtendrás la última llave (41). Ahora sí, sal del nivel.



Entra a la cueva y sigue el camino que te lleva a la salida. Dentro de esta cueva hay 2 sitios importantes. en el primero (33) espera un rato y aparecerá un portal. En el 2o. (34), verás que hay un arma nueva, energía, triángulos y armadura.

Desafortunadamente, la entrada a este lugar está tapada por rocas que salen del piso y techo y que puedes destruir usando mínimo el lanza-granadas. Esta arma está en algún sitio del nivel 3, así que olvida estos premios y luego regresamos por ellos. Al salir de la cueva, toma el sendero del lado derecho para que cargues tus armas.

Ahora si te regresas a la salida de la cueva y te dejas caer, bajarás a donde hay agua (35). Espera un rato aquí y saldrá otro portal.

Camina por el agua hacia el Norte y llegarás a una división. Del lado izquierdo está más profundo (36) y obtienes triángulos y energía. Regresa, pasa el "Check Point" y sigue avanzando hacia el Este, así sales a un lugar más abierto. Continúa caminando al Noreste (en 37 sale otro portal) hasta llegar a esta parte más profunda (38) que conduce hacia una cueva que va al Norte y luego da una vuelta de 270º para salir a la superficie. Aquí sales a una cueva y si esperas un rato (39) sale otro portal. Sal de aquí y podrás enfrentarte a un Turlin (40). Aquí también sale otro portal. Ahora sí, salte.

¡Uff! Cómo ves, este juego está maratónico. Sería una crueldad no darte una ayuda extra, o sea unos Cheat Codes para que los uses sólo en casos extremos. Los íbamos a poner al finalizar con los tips, pero nos dimos cuenta que en la red ya los estaban poniendo, así que tuvimos que aguantarnos las ganas.

Las siguientes claves son para el juego.



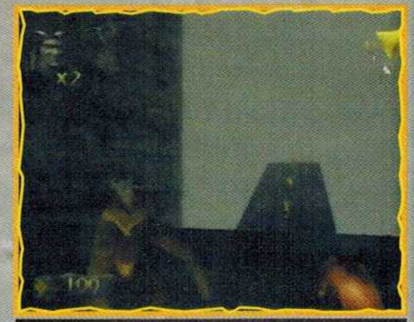
THBST

Este Cheat Code te da acceso a Gallery y con esto puedes ver a la mayoría de los enemigos del cartucho, antes de comenzar un juego.



FDTHMGS

Con Show Credits, puedes ver los nombres de los programadores de Turok y algunos colados. Igual que en Gallery, esta opción se activa antes de empezar el juego.



THSSLKSCL

SPIRIT MODE.- Dura hasta que te canses de él.



FRTHSTHTTRLSCK

INFINITE LIVES.- Si te eliminan no te quitan vidas, pero sí tu energía extra y el Back Pack.



SNFFRR

DISCO MODE.- Aquí podrás ver a los mejores bailarines del juego.



DLKTDR

PEN AND INK MODE.- Con esto quitas las texturas del juego y podrás ver la líneas y polígonos que forman los niveles. Los portales al ser bitmaps no se ven.



CMGTSMMGGTS

ALL WEAPONS.- Incluyendo el Chronosceptor.



BLLTSRRFRND

UNLIMITED AMMO.- Balas infinitas (menos el cuchillo). Si tienes Back Pack y prendes esta opción, el juego te anula el Back Pack.



RBNSMTH

ROBIN'S CHEAT.- Te activa invencibilidad , las 2 claves de las armas, Show Credits y Big Head Sesm que les infla la cabeza a los enemigos.



GRGCHD

GREG MODE.- Te activa Show Credits, las 2 claves de las armas y Big Head Sesm.



DNCHN

ANA MODE.- Te activa Show Credits y Tiny Enemy Mode, con lo que todos los personajes (incluyendo a los monos) se hacen chiquitos.



Sólo falta la clave para saltarte de nivel, pero como no estaba en la red, no la ponemos para que la tentación no sea tan grande. Ni modo, la vida es así de cruel.

Si ya tienes el tuyo haz caso omiso y pasa a la página 28

CORPORATIVO

EL NINTENDO 64 BAJA SU PRECIO EN JAPON Y EU

El pasado mes de Marzo, Nintendo sorprendió a propios y a extraños al anunciar la disminución en el precio del equipo de 64 Bit "Nintendo 64". Más o menos por el 5 de Marzo, Nintendo anunció en Japón la baja en el precio del N64. De 25,000 Yens que era su precio anterior bajó a 16,800 Yens (Esto es una rebaja de 8,200 Yens, algo así como 82 dólares). Este precio entró en vigor a partir del 14 de Marzo pasado. 5 días después y tras muchos rumores de fuentes no oficiales y un total hermetismo por parte de Nintendo of America (cosa común en ellos), también se anunció que en este continente el N64 bajaría su precio. En EU, el N64 costaba anteriormente 199 dólares, pero ahora su precio será en ese país de 149.95 dólares. Para México y Latinoamérica se tiene pensado bajar el precio, aunque al momento de escribir este artículo no se tenían aún los precios en las franquicias oficiales de Nintendo (pero si te vas a dar una vuelta por alguna de ellas, lo podrás averiguar).

Las causas por las que se dio este descuento, son las mismas en Japón y en América. Iroshi Imanichi (jefe de Mercadotecnia de Nintendo Japón) explicó que las causas por las que se hizo esta disminución en el precio del N64 son cuestiones de producción. Esto mismo fue lo que Nintendo de América explicó a los medios mediante un comunicado de prensa.

Pero, ¿cómo está esto de bajar el precio del sistema por producción? La causa es muy sencilla: Generalmente cuando adquieres un sistema, el precio que pagas por él, se rige por el precio del procesador o CPU, el cual llega a ser más del 50% del precio del sistema. Mientras otros sistemas de 32 Bit tienen que ajustarse a los precios de los procesadores comerciales que ellos usan, Nintendo gracias al nivel de producción que ha alcanzado del 64-bit MIPS R4300 RISC CPU, que es el procesador que se realiza única y exclusivamente para el N64, ha logrado abaratar sus costos de producción dramáticamente, pues hasta el momento de escribir esta nota, se habían fabricado más de 6 millones de estos procesadores para igual número de sistemas que se han vendido en Japón y América.

Otro punto importante en el que se basó Nintendo para disminuir el precio del N64 es la próxima salida del periférico "Disk Drive". La idea de Nintendo es poder hacer muy accesible el precio del sistema central, para que así no sea tan pesado para los videojugadores comprar este aditamento, que aún no cuenta con un precio oficial, pero que los rumores preveen que pueda tener un costo entre los 100-150 dólares.



Ahora el N64 tiene un precio más accesible.

NOVEDADES

MUCHAS NOTICIAS INTERESANTES ESTE MES

Este mes hay noticias muy interesantes que seguro serán de tu agrado. Para empezar bien, tenemos que Konami de América acaba de anunciar de manera oficial, que se encuentran ahora trabajando en la adaptación del juego "J-League Perfect Striker " para el mercado americano. Tal como nosotros lo mencionamos hace un par de meses, el juego tendrá aquí en América el nombre de "International Superstar Soccer 64" el cual se planea salga por ahí del mes de Junio-Julio, siguiendo así con la tradición de excelentes juegos de Soccer producidos por Konami y que hemos visto en este continente (y hasta en exclusiva para México y Latinoamérica). Realmente esta es una noticia muy buena, pues como te hemos venido comentando desde hace ya más de 6 meses, este es un increíble juego de Fútbol



Soccer que demuestra cómo se deben programar realmente los juegos para el N64, sacando provecho del poder de procesamiento del CPU. Esto se nota claramente viendo toda la animación que se incluye en este juego (Konami dice que hay más de 16,000 diferentes animaciones dentro de este título).
Aunque el anuncio de la adaptación de este juego es reciente, ya se habla de que todas las opciones que vienen



en la versión japonesa (que por cierto, es un número impresionante) serán incluídas en la versión americana y que se incluirán 36 diferentes equipos, así como algunos equipos especiales... y otros secretos.
Lo único que no se mencionó es qué pasará con las voces del juego. Como los anteriores títulos de la serie, J-League Perfect Striker tienen una gran cantidad de voces, grabados por 2 comentaristas deportivos muy famosos en Japón, los cuales prácticamente narran todo el juego detallando las jugadas y mencionando los nombres de todos los jugadores incluídos en el mismo.
El problema es que si has jugado las versiones de SNES, sabes que no hay muchas voces, pues la compañía decidió removerlas por muy extraños motivos. Aunque esto no es fundamental dentro del desarrollo del juego, nos gustaría ver que se mantuviera esa opción.
Este juego será el primero de muchos éxitos que Konami piensa comercializar en este continente. Sobre planes futuros no hubo muchos comentarios adicionales, pues se supone que nos darán grandes sorpresas para el próximo E3. Aunque por lo pronto anticiparon que están pensando muy seriamente en traer a América el juego de "Gambare Goemon", pues dicen que es un gran juego de aventuras. Ya para terminar con esta compañía te podemos decir que han anunciado que sus planes para producir un nuevo juego de la serie de los Castlevania en Japón, siguen adelante y que es muy probable que pronto esta compañía nos dé una gran sorpresa (eso esperamos, sinceramente).

El acuerdo entre Nintendo y EA, nos permitirá ver excelentes juegos de deportes para el N64 en el 98.

Por otra parte, Electronic Arts y Nintendo firmaron un convenio a finales del pasado mes de marzo en el que EA se comprometía a realizar (con ayuda de Nintendo), varios juegos de su prestigiada serie "EA Sports". Este acuerdo garantiza que para los próximos meses, tendremos la oportunidad de ver juegos de esta línea aparecer en el N64, como el caso de la serie de John Madden Football, PGA Golf Tour, NBA Live, NHL Hockey y FIFA Soccer; juegos que como seguramente saldrán cada año, presentarán siempre grandes mejoras que sus predecesores. Este acuerdo se firmó justo unos días antes de que EA lanzara al mercado (con unas semanas de anticipación) el juego de FIFA Soccer 64 y del cual podrás saber más en el análisis que tenemos en este número de la revista.
Hablando de Nintendo, ellos acaban de anunciar recientemente el nuevo nombre (y al parecer definitivo) para el que al principio se llamaba Jolting Pack; su nuevo nombre es ahora "Rumble Pack" y el primer juego con el que será compatible es Star Fox 64, el cual aún se encuentra en desarrollo.
Por cierto, ya que estamos hablando de Star Fox 64, hay cosas muy importantes que se acaban de anunciar recientemente alrededor de este juego. Se dice que mantendrá la esencia del primero en lo que a misiones se refiere, pues al empezar un juego podrás elegir hacia dónde quieres ir, lo cual hace que no se vuelva tan repetitivo cuando lo acabas y lo quieres volver a jugar. También se dice que dentro de cada planeta que explores, tendrás que cumplir con algunas misiones específicas, como salvar a algún miembro de tu equipo que se encuentre en desgracia o destruir monstruos que se estén pasando de listos. Recientemente mencionamos que el juego en Japón tenía una gran cantidad de voces programadas (como en el primer Star Fox, donde cada que hablaban los personajes, aparecía un cuadro con el texto y hacían ruidos extraños, pero ahora esos cuadros estarán acompañados de una voz diciendo lo mismo) y junto con todos estos anuncios, gente de Nintendo of America comentó que la versión americana será igual a la japonesa en ese respecto.

Dentro de otro orden de ideas y con el evento más importante de videojuegos en este continente a realizarse dentro de muy poco tiempo (para ser más exactos, a finales de este mes) hay compañías que siguen anunciando más juegos para el N64. Según fuentes oficiales dentro de Nintendo, Kemco aunque no ha lanzado todavía su juego de Top Gear Rally, ya se encuentra trabajando en un nuevo título, el cual se dice que será de deportes invernales. Además de juegos como Robotron X y War Gods que están



Cada vez falta menos tiempo para la salida de este gran juego de Nintendo.

próximos a salir, Williams ha anunciado que tiene otro par de juegos en desarrollo; uno de ellos es el que se había mencionado con anterioridad "Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero" este es un juego de aventuras donde el protagonista es (como el nombre lo indica) Sub-Zero. También aparte de este título, se supone que ellos están trabajando en un juego de peleas 3D (¿Mortal Kombat 4? Esperemos que sí). Las cosas, sin embargo, no están tan claras con Acclaim, pues hay diferentes versiones sobre los juegos que se encuentra desarrollando actualmente. Esta compañía de manera oficial ya anunció que está trabajando tanto en la secuela de Turok, como en la versión de N64 de NFL Quarterback Club, pero algunos rumores sugieren que otros de los títulos que están trabajando son: un juego de Footbal Soccer, uno de carreras de autos, uno de basquetball que se presume podría ser NBA Jam Xtreme y uno más basado en el popular juego de cartas "Magic: The Gathering". En este caso habrá que esperar hasta Junio para ver qué hay de cierto con estos rumores.Gametek también ha anunciado que se encuentra desarrollando 2 juegos más para el N64, además del de "Robotech: Crystal Dreams". Estos títulos serán "Wheel of Fortune" y "Jeopardy". Hay que recordar que esta compañía es famosa por adaptar este par de licencias para casi cualquier plataforma y el N64 no será la excepción.
Ya para terminar, te podemos decir que lo que antes era una especulación sobre la suerte que tendría el juego de Sonic Wings Assault en este continente, se ha vuelto una noticia oficial: La filial de Video System en Norteamérica "Mc O'river" ha anunciado que ellos lanzarán este juego aquí, pero le cambiarán el nombre a Aero Fighters Assault (si vas mucho a locales de Arcade, reconocerás el nombre de Aero Fighters).

EVENTOS

EL ACME '97 EN LAS VEGAS

Otra cosa interesante que pasó en el mes de Marzo, fue la realización del evento ACME en la ciudad de Las Vegas, en los EUA. Si no lo recuerdas bien, esta exposición está dedicada únicamente a los juegos de tipo Arcade o profesional (como las llaman algunas personas).



A decir verdad, se esperaba mucho más de este evento, sobre todo de compañías como Williams/Midway, quien se suponía que iba a mostrar su nuevo juego "Mortal Kombat 4", pero a final de cuentas decidieron cancelar la presentación de este título y dejarlo para "una mejor ocasión". En su lugar ellos presentaron la nueva versión para 4 jugadores de Cruis'n World y una nueva versión del clásico juego Rampage (donde unos monstruos tenían que destruir ciudades) pero con mejores gráficas... y el mismo modo de juego.

Otra cosa que nosotros esperábamos, era ver la nueva secuela de la serie de juegos de pelea "Darkstalkers" por parte de Capcom, pero ellos también decidieron esperarse a otra mejor ocasión (¿Pero qué mejor ocasión que esta?). De cualquier forma nosotros te podemos comentar que este juego se presentó hace poco en un evento que se realizó en



Japón y cuenta con la cantidad de 15 peleadores a escoger (4 nuevos, ya no están los 2 jefes anteriores ni Donovan). Esta versión en Japón tiene el nombre de "Vampire Savior: The Lord of Vampire" y aún no sabemos si este nombre se mantendrá en América o Latinoamérica (hay que recordar que el mercado latino se maneja de forma diferente al de EU). A grandes rasgos, esta nueva versión del juego Vampire es muy parecida en gráficos a las anteriores, pero como siempre que se hace una secuela, hay grandes mejorías en la animación de los personajes, además de que los poderes especiales son muy espectaculares. Es muy probable que para el siguiente ejemplar de CN te demos un avance de este gran juego.





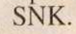
En su Stand de Capcom, lo que SI había era Street Fighter III y Street Fighter EX (el normal, no el Plus) y fuera de eso no había nada sorprendente. Por cierto, si te estás preguntando qué onda con el Street Fighter EX Plus, te podemos decir que se trata de una mejora del Street Fighter EX normal, donde los personajes secretos (que aparecen en el normal después de algún tiempo) ya se pueden escoger desde el principio, también hay mejores gráficas y algunos movimientos nuevos para los peleadores.



Konami presentó al público lo que será la base de sus próximos juegos de Arcade. Este es un sistema de nombre clave "Cobra" y constantemente se estuvieron corriendo algunos videos donde se veía un juego de pelea y uno de carreras con efectos muy sorprendentes. Lo que nosotros esperamos es que el precio de los juegos que corran en este sistema, no sea tan elevado como -desafortunadamente- se dice que va a ser para que alguien se anime a traerlos a nuestro país y puedas conocerlos.



Quizá de lo más interesante de este evento fue la demostración de la compañía SNK de su nuevo sistema de Arcade de 64 Bit. Aunque la demostración no fue física, sí hubo un video en el que se pasaban constantemente imágenes producidas en computadoras SGI así como algunas imágenes del juego donde ya se veía un buen avance. A grandes rasgos se podía apreciar que la nueva versión de Samurai Shodown será en su modo de juego, como muchos títulos de pelea en 3D que existen en el mercado, pero tenemos que esperar qué nuevos elementos le incorpora la gente de SNK.

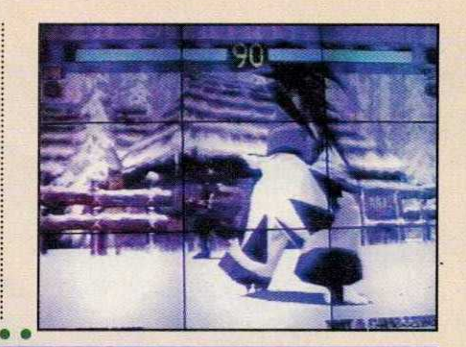


Una noticia interesante al respecto de este sistema, es que esta compañía no tiene planeado lanzar una versión casera del mismo (como ocurrió con su anterior sistema de Arcade). Esto tal

vez se deba a que este sistema podría tener un precio algo elevado.

Por cierto, ya que estamos hablando de SNK, te podemos decir que ya están listos los datos oficiales sobre el concurso que se hizo en 3 revistas en Japón, para que los videojugadores votaran para ver cuáles serían los personajes que querían ver en el juego de KOF 97 (los que mencionamos en el número anterior eran preliminares). Los ganadores fueron (y sin un orden en particular): Blue Mary, Billy Cane y Ryuji Yamazaky. Ya sólo resta ver de qué forma son acomodados dentro de los equipos, pues dudamos que se haga un equipo nuevo con estos 3 personajes.

A grandes rasgos, eso fue lo más rescatable de este evento.



AVISO EXTRA OPORTUNO

Importante empresa relacionada con la industria de los videojuegos, Nintendo en nuestro país (¿para qué nos hacemos tontos?, ya sabemos que estamos hablando de Gamela ¿o no?) solicita jóvenes entusiastas que deseen ser explotados y mal pagados. Todo esto con el fin de poder comenzar a programar juegos en nuestro país. Checa el siguiente cuestionario.

¿Quieres hacer un videojuego en México?

SI
NO

¿Sabes programar en lenguaje de máquina o ensamblador para PC?

SI
NO



¿Conoces CHIPS como el 6502, 6510, o el 65816?

SI
NO



¿Has realizado alguna aplicación para computadora?

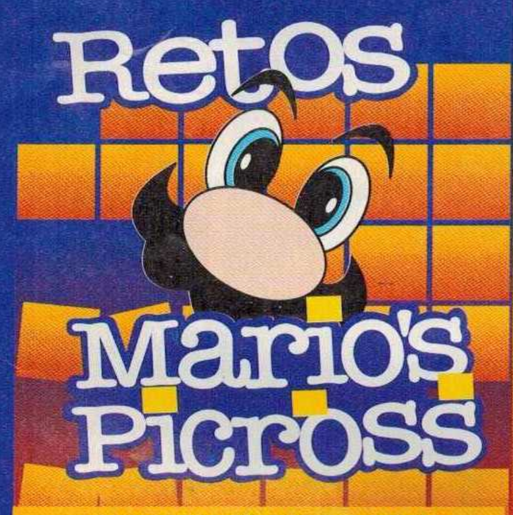
SI
NO



Si tachaste SI en todas las preguntas.... pues ya ensuciaste la revista, pues sólo eran de adorno. Pero no te preocupes, ya que si cumples los requisitos, puedes enviar un correo electrónico a Peke Vázquez a:

gvazquezr@spin.com.mx

Es inútil que escribas si es que no cumples con los requisitos antes mencionados. Pero date prisa, ya que hay muy pocos espacios disponibles para hacer realidad tu sueño.



Al parecer, los personajes de los juegos de la serie de Mario se han vuelto bastante populares para incluirlos en esta sección. En el número anterior ya tuvimos a un personaje del juego de Super Mario 64 (checa la solución para que sepas quién es) y el de este mes pertenece a Yoshi´s Island. El reto nos lo envia Roberto Benitez G. de Tijuana, B.C.

Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

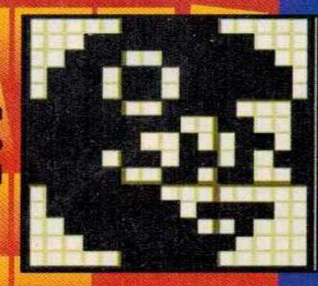
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Abril





Hace tiempo mencionamos en la sección del Extra, que una compañía de la que ya tenía bastante no sabíamos nada (Vic Tokai), estaba preparando un juego para el N64. Nosotros ya tuvimos la oportunidad de jugar este título y a continuación te presentaremos nuestras primeras impresiones al respecto.

Dark Rift es un juego de peleas en 3D con gráficos poligonales, muy al estilo de los juegos que se han puesto de moda en Arcade en los últimos meses. A decir verdad, los personajes del juego son los únicos que están creados con gráficos poligonales; el piso también se mueve en 3D, pero no es nada sorprendente y los fondos son imágenes 2D que se mueven en relación al piso, dando un efecto de profundidad. Bueno, no es nada que te vaya a dejar sorprendido gráficamente por algún tiempo, como ha pasado con otros juegos para este sistema.

En este título vas a encontrar la cantidad de 10 personajes diferentes a elegir. Un detalle curioso en este aspecto, es que si 2 jugadores seleccionan al mismo personaje, uno de ellos saldrá con un uniforme totalmente distinto al de su rival y no sólo cambiará de color como sucede en otros juegos.



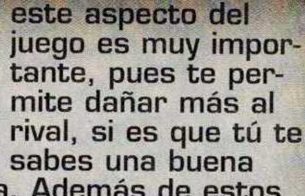
La base de los ataques de los personajes son: Dos con el arma (uno vertical y otro horizontal), un botón para patada, uno para poner defensa y otro para ejecutar un agarre. Otro par de botones te dan la posibilidad de poder cambiar de plano mientras estás peleando, aunque esto tantea al rival por unos momentos, porque te ubica rápidamente y eso te sirve para esquivar algún ataque y contraatacar a máxima velocidad.

Dark Rift tiene 3 diferentes modos de juego, el primero es el llamado "Tournament" y es para un jugador solamente. Aquí tú eliges a un peleador, quien se debe enfrentar a los demás con-

NINTENDO64







cursantes del torneo para así llegar al jefe final y obtener el poder de una rara piedra conocida como "Core Prime Element". Realmente no hay gran diferencia en este modo comparado con otros de 1P de otros juegos del género, pues te enfrentas a los rivales y entre más vas avanzando, la batalla se va volviendo más difícil. También tenemos el modo de "2 Players"; en este modo se pueden enfrentar 2 jugadores pudiendo elegir un nuevo personaje después de cada encuentro (también muy típico). La última de las opciones es la de "Training" en la que tú escoges a un personaje y el CPU te asigna otro para que lo golpees todo lo que desees. En este modo tienes la posibilidad de hacer aparecer en la parte baja de la pantalla los botones y secuencias de control que ejecutas, para saber qué estás haciendo mal, o averiguar bien qué botones tienes que presionar para hacer una buena secuencia de golpes.







Como en otros juegos de este estilo, puedes realizar un combo presionando una secuencia de botones. En este caso te recomendamos que entres a jugar el modo de "Training" que explicamos anteriormente y ahí podrás practicar estas secuencias. Dominar este aspecto del juego es muy importante, pues te permite dañar más al rival, si es que tú te sabes una buena secuencia. Además de estos movimientos, los peleadores de Dark Rift también tienen poderes de secuencia de control y botón como en todos los juegos de pelea y lo mejor es que muchas veces se pueden combinar estos tipos de ataques, para hacerle un daño impresionate a tu rival y jugar muy lucido.



Al ejecutar ciertos movimientos (como los Holds o agarres), el CPU cambia el punto de vista en el que estás jugando para hacer que esto se vea un poco más dramático. Este es un detalle puramente estético, pero ayuda a hacer más atractivo al juego.

A final de cuentas te podemos decir que Dark Rift es un título bastante entretenido, el reto es bueno y la movilidad otro tanto. La música es muy buena, pero hay algunos fondos musicales que más bien parecen de juego de aventuras, que de pelea. Quizá el único pero que le podemos poner, es que es muy sencillo en lo que a cuestión gráfica se refiere (cosa que no se debe a la limitante de la memoria del cartucho, como muchos podrían suponer). Estamos seguros que muchos de los fans del género de pelea, encontrarán en este juego una muy interesante opción.

NINTENDO64





BLASTCORPS 64





Vamos a seguir con la onda de los mejores tiempos, pero ahora con este juego, así que por qué no nos mandas una foto o un video con tu mejor tiempo en la escena de Bonus de "MarineQuarter". Recuerda que se puede ver el tiempo en la pantalla de Status de esa escena.

Respuesta al Reto de Febrero 102 Tetris Attack

El número pasado dimos ya la técnica para terminar de forma correcta el nivel de Puzzle 3-09, pero ahora daremos la respuesta al reto dándote la manera de terminar este nivel y con un movimiento de sobra.

Ahora chécate la técnica para terminar el nivel con sólo dos movimientos.

1



2



Primero intercambia de lugar el triángulo por el círculo, de tal forma que juntes los tres círculos. *Primer movimiento*

Así desaparecen los círculos y cae el corazón, aquí está el truco: Rápidamente tienes que regresar el triángulo que intercambiaste a su lugar, de tal manera que el corazón caiga sobre el triángulo. *Segundo movimiento*



3

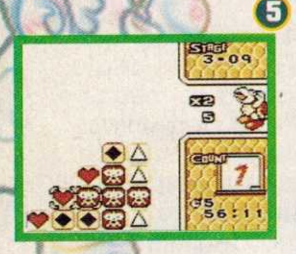


Así logras que desaparezcan los triángulos...

4

...y así caigan las estrellas y desaparezcan para después...

5





...desaparecer los rombos junto con las estrellas.

6

¡Listo! resolviste el nivel y te sobró un movimiento, seguramente esto se les paso a los programadores, de lo contrario darían sólo dos movimientos en este nivel, o tú qué opinas.

7





RESPONDIERON EL RETO

Rocío Hernández P.
Luis Jiménez Jurado.

RESPONDIERON EL RETO

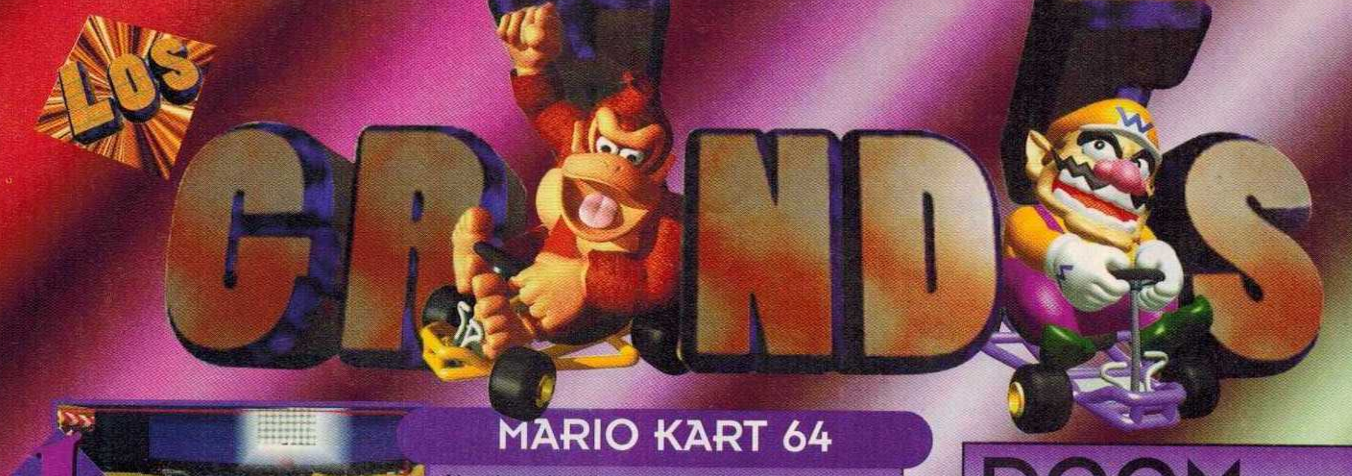
Lector	Tiempo
Candelario Martínez T.	1'22"03
Salvador Carreón Bautista	1'22"03
(¿Puedes creerlo, un empate en 1er. lugar)	
Eduardo Tena Hernández	1'22"14
Javier Chávez Conejo	1'22"70
Fernando Ortega Arauz	1'23"26
Julio César A. Vald	1'24"14
Oswaldo Reyes Tapia	1'24"58
Bernardo Jesé A.	1'25"13
Ignacio Gizeh Arrecillas G.	1'26"42
Benjamín A. Marquez Melgarejo	1'26"67
Luis Alonso Trujillo	1'31"05
Mijail Hernández Vázquez	1'31"42
Jorge Armando Ramírez F.	1'31"72
David Alvarez López	1'34"75

Respuesta al Reto de Marzo 103 Mario Kart 64



¿Cuál es tu mejor tiempo en "Mario Raceway"? Checa los récords de otros lectores y ve si puedes superarlos.

NOTA: También le queremos pedir una disculpa al lector Richard Swain Merino, pues no pudimos checar tu video (tú sabes por qué) y el problema es que no nos pusiste en tu carta cuál era tu récord. Esperamos poder publicarlo para el siguiente número.





1

MARIO KART 64

¿Sabes cuántas copias de Mario Kart se han vendido en América? Antes de que cumpliera un mes en el mercado, ya había llegado al millón de copias en este continente, rebasando así la cantidad de copias vendidas por juegos como Shadows of the Empire o Wave Race (y sin mencionar los de otros sistemas). Eso es muy interesante, tomando en cuenta que este no es el juego más espectacular en cuanto a gráficas se refiere para este sistema, sin embargo es demasiado entretenido y eso es lo que importa al final.

N64 / NINTENDO



2

TUROK DINOSAUR HUNTER

No es nada raro que después de ver el éxito que ha obtenido Acclaim con este increíble juego, ya se encuentren planeando la secuela del mismo. Lo bueno de este título es que realmente te toma mucho tiempo terminarlo (y sobre todo encontrando todos los elementos). Nosotros ya lo mencionamos en el número anterior, pero seguimos pensando que lo que le conviene a Acclaim es sacar buenos juegos aunque sean pocos.

N64 / ACCLAIM



3

DONKEY KONG COUNTRY 3

¿Recuerdas nuestro antiguo problema sobre este juego? (ese en el que no nos poníamos de acuerdo sobre si este era mejor que los anteriores de la serie). Resulta que pasaron los meses y todo mundo mantuvo su posición y nada cambió. Ahora te preguntarás ¿por qué pusieron algo tan intrascendente en esta parte de la revista?

Pues es que no teníamos algo mejor que decir de este juego. Perdón, te juramos que es una de las últimas veces que pasa esto.

SNES / NINTENDO



4

THE KING OF FIGHTERS '95

A decir verdad, no creemos que este juego vaya a durar mucho tiempo dentro de esta lista de popularidad, pues aunque es divertido y tiene una buena cantidad de opciones, no es un título que aproveche al máximo las cualidades del sistema. De cualquier forma te recomendamos le eches un ojo al análisis de este juego y a los trucos que vienen en esta edición.

GB / NINTENDO



5

SUPER MARIO 64

Créenos que aunque mencionamos hace tiempo que te íbamos a dejar descansar con este título, nos hemos visto muy tentados a seguir hablando de él y es que nos siguen enviando Bugs muy chistosos. Lo mejor que podemos hacer es juntar bastantitos y publicarlos en un futuro no muy lejano, así que no te desesperes si ya nos enviaste algunos secretos y no los hemos publicado.

N64 / NINTENDO

6 DOOM — N64 / MIDWAY

7 ULTIMATE MORTAL KOMBAT — SNES / MIDWAY

8 MAUI MALLARD — SNES / NINTENDO

9 MOLEMANIA — GB / NINTENDO

10 STAR WARS -SHADOWS OF THE EMPIRE- — N64 / NINTENDO

11 KILLER INSTINCT GOLD — N64 / NINTENDO

12 WAVE RACE 64 — N64 / NINTENDO

13 NBA HANG TIME — N64 / MIDWAY

14 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE — SNES / KONAMI

15 STREET FIGHTER ALPHA 2 — SNES / NINTENDO



Sí, en este número encontraste bastante información como Tips de los nuevos juegos para el N64, pero no creeas que será así por siempre.

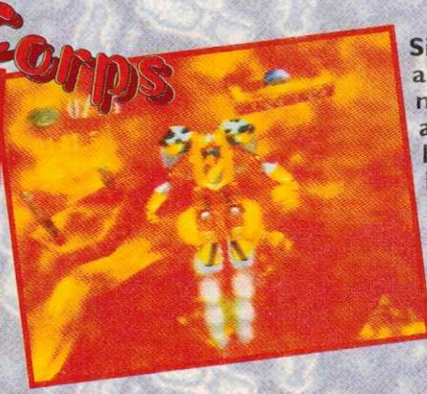
Especial de Relanzamientos

Desde fines del año pasado y durante todo este año, Nintendo se ha encargado de relanzar al mercado una buena cantidad de juegos para el GB y el SNES que son títulos clásicos de todos los tiempos por su calidad y que resultaba prácticamente imposible encontrarlos... hasta ahora. En el siguiente ejemplar veremos los que a nuestra consideración son los mejores títulos de esta serie de relanzamientos, entre los que están Super Mario Kart, Mario Paint, Super Star Wars y aprovecharemos para resolver las dudas más comunes del juego de The Legend of Zelda: A Link to the Past para GB (otro de los relanzamientos).



Blast Corps





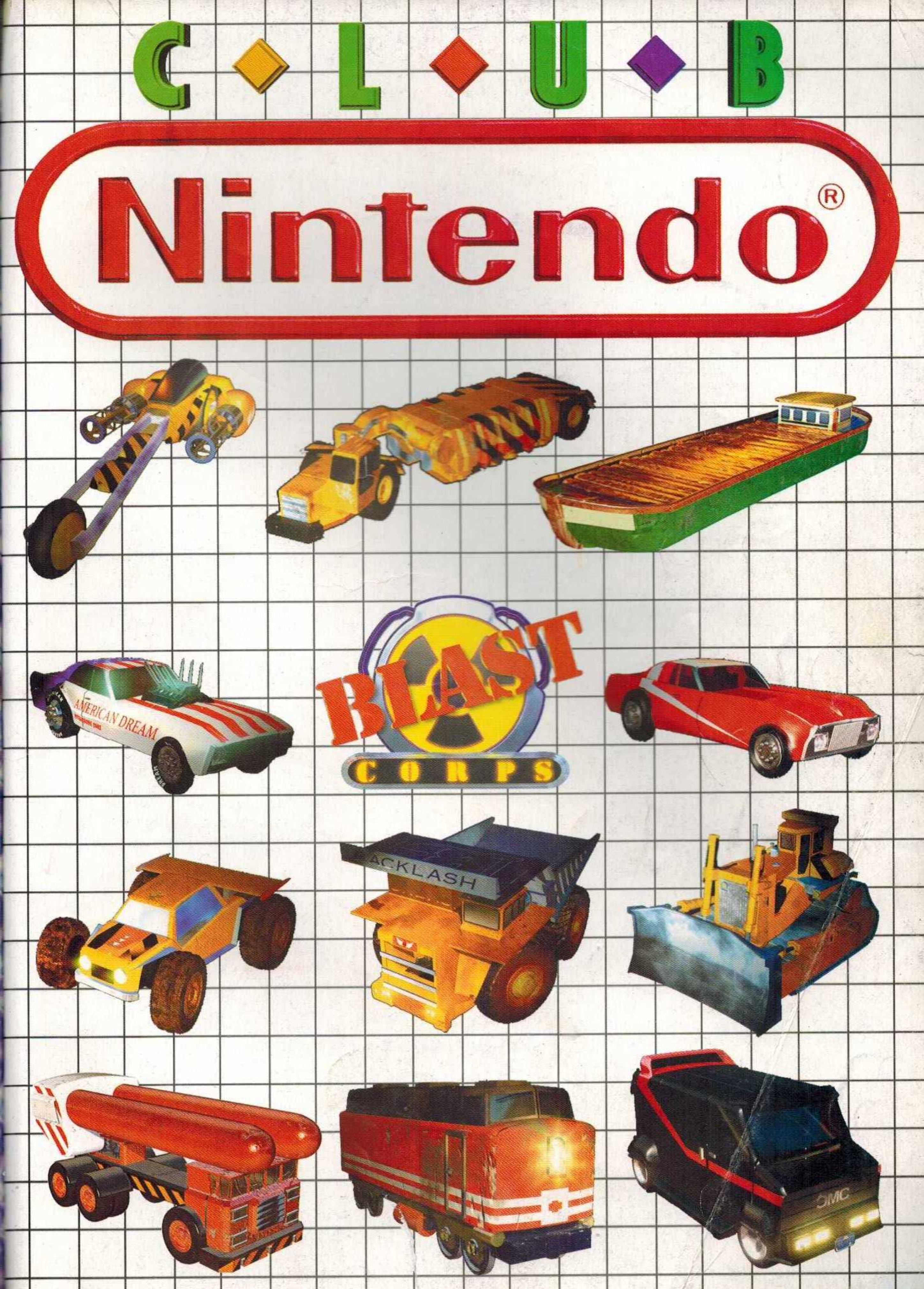
Si tienes problemas para encontrar a los 6 científicos escondidos en el mundo, o no sabes bien cómo pasar alguna de las misiones con todas las medallas de oro para llegar a las misiones especiales, no te preocupes, pues a partir de la siguiente edición veremos los puntos importantes de las misiones de este juego y así ya nadie te sorprenderá.

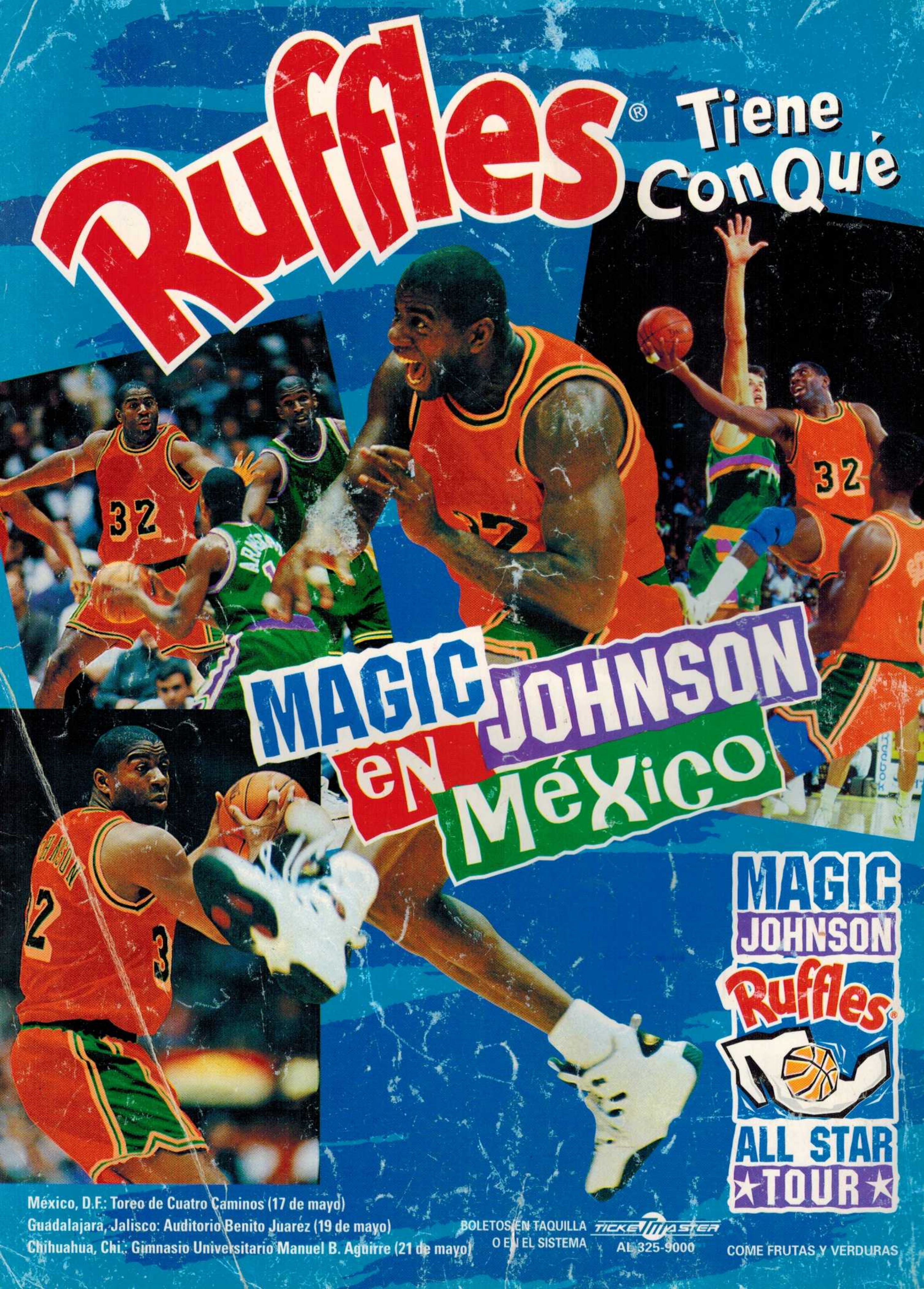
Doom

Para este número se habían prometido unos Tips de este sangriento juego para el N64, pero por causas de fuerza mayor, nos vimos en la penosa necesidad de cambiarlos para el siguiente. De cualquier forma valdrá la pena esperar, pues daremos algunos códigos, passwords para todos los niveles y en todas las dificultades y consejos para las escenas más complicadas.



Además de todo lo anterior, también tendremos un reportaje especial sobre el primer año de vida en el mercado mundial del N64 (¡Hay que recordar que fue a finales del mes de Junio que salió a la venta en Japón, pero así como ha estado saliendo la revista, no dudamos que no parezca adelantado el reportaje). Como en los anteriores ejemplares, también veremos secciones de carácter reglamentario como el Dr. Mario, S.O.S. y -todavía más obligatorio- nuestra buena cantidad de errores que acompañan a cada ejemplar y que cada vez procuramos que ya no sean tantos.


C L U B
Nintendo®
AMERICAN DREAM
BLAST
CORPS
ACKLASH


Ruffles®
Tiene Con Qué
MAGIC JOHNSON EN MÉXICO
32
MAGIC
JOHNSON
Ruffles®
ALL STAR
TOUR
México, D.F.: Toreo de Cuatro Caminos (17 de mayo)
Guadalajara, Jalisco: Auditorio Benito Juarez (19 de mayo)
Chihuahua, Chi.: Gimnasio Universitario Manuel B. Aguirre (21 de mayo)
BOLETOS EN TAQUILLA
O EN EL SISTEMA
TICKETMASTER
AL 325-9000
COME FRUTAS Y VERDURAS